

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEKNIK *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
BANTUAN MEDIA *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI IPS 3
SMA MUHAMMADIYAH 1 MUNTILAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

SKRIPSI

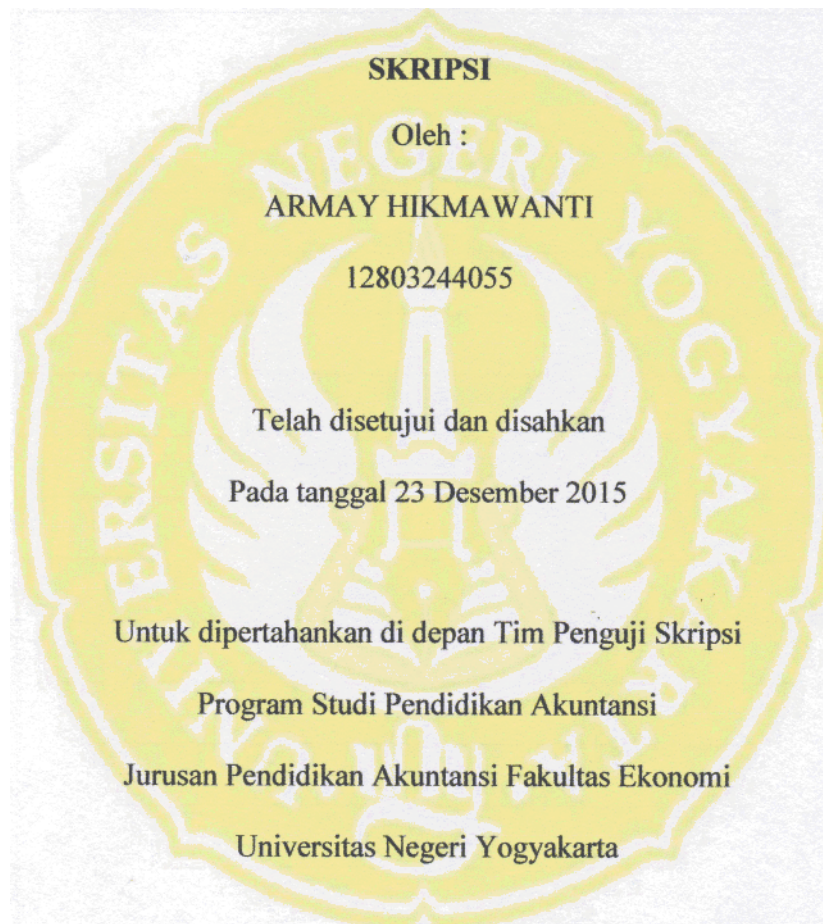
Diajukan kepada Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
ARMAY HIKMAWANTI
12803244055

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
JURUSAN PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS EKONOMI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEKNIK *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
BANTUAN MEDIA *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI IPS 3
SMA MUHAMMADIYAH 1 MUNTILAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**



Disetujui

Dosen Pembimbing,

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Sukanti', is written over a faint purple circular stamp.

Dra. Sukanti, M. Pd.
NIP. 19540101 197903 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**“PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEKNIK *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
BANTUAN MEDIA *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI IPS 3
SMA MUHAMMADIYAH 1 MUNTILAN
TAHUN AJARAN 2015/2016”**



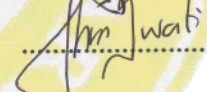
yang disusun oleh :

ARMAY HIKMAWANTI

12803244055

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 15 Januari 2016 dan
dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI

Nama	Kedudukan	Tanda Tangan	Tanggal
Dhyah Setyorini, M.Si., Ak.	Ketua Penguji		21-01-2016
Dra. Sukanti, M.Pd.	Sekretaris Penguji		21-01-2016
Rr. Indah M, M.Si., Ak.	Penguji Utama		21-01-2016

Yogyakarta, 22 Januari 2016

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Dr. Sugiharsono, M. Si.

NIP. 19550328 198303 1 002

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Armay Hikmawanti

NIM : 12803244055

Program Studi : Pendidikan Akuntansi

Fakultas : Ekonomi

Judul Tugas Akhir : **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016”.**

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya/pendapat yang ditulis/diterbitkan orang lain, kecuali sebagai acuan/kutipan dengan tata tulisan karya ilmiah yang lazim.

Dengan demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, Desember 2015
Penulis,

Armay Hikmawanti
NIM. 12803244055

MOTTO

“Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu,
sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar”
(QS. Al-Baqarah : 153)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu pasti ada kemudahan”
(QS. Alam Nasyrat : 6)

PERSEMBAHAN

Dengan memanjatkan puji syukur Kehadirat Allah SWT, karya sederhana ini penulis persembahkan kepada suamiku Heri dan kepada kedua orangtuaku Ibu Suryani dan Bapak Budi tercinta yang selalu menyanyangi, mendoakan, dan memberikan dukungan agar karya ini dapat segera terselesaikan.

Dan kepada adinda Astutik dan Ananda Aditya terimakasih atas dukungan semangat dan doa yang telah diberikan selama ini.

BINGKISAN

Karya ini penulis bingkiskan kepada :

1. Sahabatku (Ani, Anis, Chatrin, Desi, Hendrawan, Pipin) yang telah memberikan senyuman, pertemanan sejati, canda tawa, dukungan, semangat, dan doa.
2. Semua teman-teman Pendidikan Akuntansi 2012 C (Ani, Amel, Cely, Digna, Dina, Enik, Estri, Indri, Intan, Ismi, Leny, Nanang, Nanda, Okta, Pipin, Santi, Sisil, Siti, Titik, Vita) yang selalu memberikan senyuman, pertemanan sejati, dukungan, semangat untuk berjuang, dan doa selama ini.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TEKNIK *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DENGAN
BANTUAN MEDIA *SCRABBLE* UNTUK MENINGKATKAN
KEAKTIFAN BELAJAR AKUNTANSI SISWA KELAS XI IPS 3
SMA MUHAMMADIYAH 1 MUNTILAN
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Oleh :
ARMAY HIKMAWANTI
12803244055

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar Akuntansi Siswa Kelas XI melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu : perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Materi yang dipilih yaitu jurnal umum. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 33 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi Keaktifan Belajar, dokumentasi, dan catatan lapangan. Analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis ini dilakukan dengan cara mengolah skor Keaktifan Belajar, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 7,92% dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I sebesar 76,09% menjadi sebesar 84,01 % dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus II.

Kata Kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), Media *Scrabble*, Keaktifan Belajar Akuntansi

***THE APPLICATION OF COOPERATIVE LEARNING MODEL WITH A
TECHNIQUE OF TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) WITH THE
HELP OF SCRABBLE AS THE MEDIA TO IMPROVE LEARNING
CREATIVITY OF ACCOUNTING IN STUDENTS CLASS XI IPS 3 SMA
MUHAMMADIYAH MUNTILAN
ACADEMIC YEAR OF 2015/ 2016***

***By :
ARMY HIKMAWANTI
12803244055***

ABSTRACT

This study aims to improve the creativity of learning in Accounting for Students Class XI through a Model of Learning of Cooperative with a Technique of Teams Games Tournament (TGT) with the help of Scrabble as the Media.

This study is a Class Action Research carried out in two cycles. Every cycles consist of four steps namely: plan, implementation, observation, and reflection. Materials selected were public journal. Subject of this study were students class XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Academic Year of 2015/ 2016 in total of 33 students. The instrument used in this study were sheet of observation of Learning Activeness, documentation, and field notes. Analysis of data used was descriptive data analysis of quantitative with percentage. This analysis was done by means of processing the score of Learning Activeness, provides data, and conclusion.

Based on the results of this study, it is concluded that the Application of Cooperative Learning Model with a Technique of Teams Games Tournament (TGT) with the help of Scrabble as the Media is able to improve the Learning Activeness in Accounting for Students Class XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Academic Year of 2015/ 2016. The results of this show that there was an improvement in every indicators of Learning Activeness in Accounting from cycle I to cycle II. The increase number of score in average in the Learning Activeness of Accounting is amounted to 7, 92% from the average score of Learning Activeness of Accounting cycle I amounting to 76, 09% becomes 84, 01% from the average score of Accounting Learning Activeness cycle II

Key words: Cooperative Learning Model with a Technique of Teams Games Tournament (TGT), Scrabble as the Media, Accounting Learning Activeness

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Subhanahu wa Ta'ala atas limpahan rahmat, petunjuk, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016”. terselesaikannya skripsi ini tak lepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dr. Sugiharsono, M.Si., Dekan FE UNY yang telah memberikan izin penelitian untuk keperluan penyusunan skripsi.
3. Sukanti, M.Pd., dosen pembimbing yang dengan sabar telah memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
4. Rr. Indah Mustikawati, M.Si., Ak., dosen narasumber skripsi yang telah memberikan masukan serta pengarahan selama penyusunan skripsi.
5. Dhyah Setyorini, M.Si., Ak ketua penguji skripsi.
6. Edi Yusuf, S.Pd., Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Muntilan yang telah memberikan izin penelitian di kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan.

7. Reni Yuliati, S.Pd., guru mata pelajaran Akuntansi kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntitan yang telah membantu dan bersedia bekerjasama dengan peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Seluruh siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntitan Tahun Ajaran 2015/2016 atas kerjasama yang diberikan selama peneliti melakukan penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

Semoga semua amal baik mereka dicatat sebagai amalan oleh Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini memiliki kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Desember 2015
Penulis,

Armay Hikmawanti
12803244055

DAFTAR ISI	HALAMAN
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	v
BINGKISAN	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Keaktifan Belajar Akutansi.....	10
a. Pengertian Keaktifan Belajar Akutansi	10
b. Jenis - jenis Keaktifan Belajar	12
c. Indikator Keaktifan Belajar	18
d. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Keaktifan	20
e. Manfaat Keaktifan Belajar	24
2. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Teams Games</i> <i>Tournament</i>	25
a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	25
b. Jenis – jenis Pembelajaran Kooperatif	26
c. Prinsip – prinsip Pembelajaran Kooperatif	27
d. Teknik – teknik Pembelajaran Kooperatif	29
e. Pengertian <i>Teams Games Tournament</i>	31
f. Komponen – komponen dalam TGT	31
g. Kelebihan dan Kelemahan TGT	33
3. Media <i>Scrabbel</i>	34
B. Penelitan yang Relevan.....	35
C. Kerangka Berpikir	37
D. Hipotesis Tindakan	38
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Desain Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41
C. Subjek dan Objek Penelitian	41
D. Variabel Penelitian	42

E. Definisi Operasional	42
1. Keaktifan Belajar Akuntansi	42
2. Pembelajaran Kooperatif Teknik <i>Teams Games Tournament</i>	43
3. Media <i>Scrabbel</i>	44
F. Teknik Pengumpulan Data	46
G. Instrumen Penelitian	48
H. Teknik Analisis Data	53
I. Prosedur Penelitian	54
1. Siklus I	55
2. Siklus II	58
J. Indikator Keberhasilan	59
BAB IV HASIL, PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Gambaran Tempat Penelitian	60
B. Pra Penelitian Tindakan Kelas	61
1. Observasi Awal	61
2. Perencanaan Model Pembelajaran Kooperatif TGT dengan Bantuan Media <i>Scrabble</i>	62
3. Penyusunan Rencana Tindakan	63
C. Hasil Penelitian	65
1. Siklus I	65
2. Siklus II	73
D. Pembahasan Hasil Penelitian	82
E. Keterbatasan Penelitian	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	95
A. Kesimpulan	95
B. Saran	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	101

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kisi – Kisi Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi	48
2. Pedoman Penyebaran Keaktifan Belajar Akuntansi	49
3. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I	70
4. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II	80
5. Perbandingan Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Penelitian Tindakan Kelas	41
2. Grafik Skor Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II.....	86

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan instrumen yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan manusia mendapatkan pengetahuan, keterampilan-keterampilan, nilai-nilai sikap, sehingga memiliki pola pikir yang sistematis, rasional, dan bersikap kritis terhadap masalah yang dihadapi dan mampu bersaing di era globalisasi saat ini.

Berkaitan dengan usaha menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas, pemerintah Republik Indonesia telah memberikan perhatian yang cukup besar terhadap dunia pendidikan dengan berusaha keras untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Langkah konkritnya adalah dengan disusunnya UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Bab II pasal 3 dinyatakan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis. Uraian tersebut menunjukkan adanya pengakuan terhadap eksistensi individu dan individu inilah yang dibina menjadi pribadi-pribadi yang utuh. Konsisten dengan tujuan pendidikan, maka untuk mewujudkan manusia seutuhnya harus juga ditempuh melalui pendidikan.

Tujuan pendidikan tersebut di atas dapat dicapai melalui tiga macam jalur pendidikan yaitu pendidikan formal, informal, dan nonformal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, pendidikan tinggi. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Sedangkan pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Melalui tiga macam pendidikan tersebut di atas, diharapkan tujuan pendidikan nasional dapat dicapai sehingga akan tercipta sumber daya manusia yang benar-benar berkualitas.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah rendahnya proses pembelajaran yang kurang optimal, hal itu ditunjukkan dengan kurang efektifnya kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran, anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran di dalam kelas diarahkan kepada kemampuan untuk menghafal informasi, otak anak dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika anak didik kita lulus dari sekolah, mereka pintar secara teoritis akan tetapi mereka miskin aplikasi.

Diterapkannya kurikulum 2013 sebagai langkah lanjutan Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang telah dirintis pada 2004 dan KTSP 2006 yang mencakup kompetensi sikap, pengetahuan, dan

keterampilan secara terpadu. Pengembangan Kurikulum 2013 mengacu pada standar nasional pendidikan. Tujuannya adalah untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Kurikulum 2013 bertujuan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban dunia. Adapun orientasi pengembangan kurikulum 2013 adalah tercapainya kompetensi yang berimbang antara sikap, ketrampilan dan pengetahuan, disamping cara pembelajarannya yang holistik dan menyenangkan. Perubahan yang paling mendasar adalah nantinya pendidikan akan berbasis *science* dan tidak berbasis hafalan lagi. Karena sekarang di sekolah-sekolah sudah mulai menerapkan kurikulum 2013 ini, maka pembelajaran yang menonjolkan keaktifan guru seperti hanya menerangkan dan latihan harus dirubah dengan lebih menonjolkan kepada keaktifan siswa.

Ciri pengajaran yang berhasil salah satu diantaranya dilihat dari kadar kegiatan belajar siswa. Makin tinggi kegiatan belajar siswa, makin tinggi peluang berhasilnya pengajaran (Nana Sudjana, 2005: 72). Keberhasilan pembelajaran dilihat dari kegiatan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Keberhasilan pembelajaran itu dapat dilihat dari kegiatan siswa yang berupa keaktifan belajar siswa. Semakin tinggi keaktifan belajar siswa maka semakin tinggi pula tingkat keberhasilan pembelajaran. Namun untuk mendapatkan keberhasilan pembelajaran bukanlah hal yang mudah, dibutuhkan usaha dari berbagai pihak untuk mencapainya. Selain itu

keberhasilan proses kegiatan belajar mengajar tentunya juga didukung oleh pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran dan media yang tepat pula. Dengan pemilihan model pembelajaran dan media yang tepat, maka keberhasilan pembelajaran lebih mudah dicapai.

Dalam pembelajaran guru dituntut kreatif mengelola kelas dan memberikan suasana belajar yang menunjang siswa memperoleh pengalaman belajarnya. Berbagai komponen-komponen pembelajaran seperti tujuan, bahan, model, metode, media serta penilaian pembelajaran merupakan bahan garapan guru yang digunakan dalam interaksi antara guru dan siswa (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 2002: 1).

Peneliti mengadakan observasi pendahuluan saat pelajaran akuntansi di kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntitan untuk memperoleh gambaran kondisi siswa pada saat proses belajar akuntansi berlangsung. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan terhadap 33 orang siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntitan, 13 siswa (39,39%) yang menempati baris pertama dan kedua terlihat aktif mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru, mengajukan pertanyaan ataupun pendapat kepada guru, sedangkan 20 siswa (60,61%) dikatakan tidak aktif dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung. Metode ceramah dan latihan masih mendominasi KBM. Penggunaan metode ini yang dilaksanakan secara terus-menerus menimbulkan kebosanan yang dirasakan siswa saat menerima pelajaran. Terlihat bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran siswa masih kurang. Siswa sibuk mengobrol dan bercanda dengan teman, bahkan beberapa siswa

bermain *handphone* dan membaca buku selain buku mata pelajaran yang sedang diajarkan. Selama proses pembelajaran, tidak ada satu pun siswa yang aktif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru, sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya. Ketika diberikan tugas dalam kelompok, terdapat beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam diskusi kelompok mereka.

Berdasarkan prinsip *student centered* peserta didik merupakan pusat dari suatu kegiatan belajar. Hal ini dikenal dengan istilah cara belajar aktif, terjemahan dari *student active training*, yang bermakna proses pembelajaran akan lebih berhasil apabila peserta didik secara aktif melakukan latihan langsung dan relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah diterapkan (Dick dan Carey, dalam Hamzah B.Uno, 2012). Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses pendidikan. Pembelajaran sesungguhnya merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar siswa belajar. Untuk itu harus dipahami bagaimana siswa memperoleh pengetahuan dari kegiatan belajarnya. Jika guru dapat memahami proses pemerolehan pengetahuan, maka guru akan dapat menentukan strategi pembelajaran yang tepat bagi siswanya (Sugihartono, 2007: 73). Untuk mengatasi masalah tersebut, maka perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat yang nantinya akan menunjang dalam suatu pembelajaran akuntansi yang dapat melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan tentunya dengan melibatkan siswa dalam kegiatan diskusi di

kelas, sehingga keaktifan belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan akan meningkat

Untuk mengatasi masalah keaktifan belajar agar tidak berkelanjutan maka perlu diterapkan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT) adalah model pembelajaran yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Keaktifan belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan dan diharapkan keaktifan belajar akuntansi akan meningkat, sehingga hal ini menarik penulis untuk mengadakan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Scrabble* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang terjadi pada siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan sebagai berikut :

1. Penerapan metode ceramah masih mendominasi dalam proses pembelajaran akuntansi.

2. Kurangnya keaktifan belajar akuntansi dalam kegiatan pembelajaran, ditunjukkan dengan kurangnya perhatian siswa saat guru menjelaskan materi.
3. Siswa lebih senang berbicara dengan teman sebangkunya daripada mendengarkan penjelasan dari guru.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam mengatasi masalah yang ada. Peneliti membatasi masalah pada :

1. Model pembelajaran yang digunakan adalah Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*.
2. Keaktifan belajar yang diukur mencakup keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengar, keaktifan menulis.
3. Materi akuntansi difokuskan pada materi jurnal umum.

D. Perumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan referensi mengenai penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Scrabble* terhadap peningkatan keaktifan belajar akuntansi. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi wadah pengembangan berpikir dan menjadi salah satu motivasi untuk mempersiapkan diri menjadi guru yang mampu menyajikan pembelajaran dengan baik.

b. Bagi Siswa

Dapat memberikan solusi dalam permasalahan yang dihadapi oleh siswa terkait dengan peningkatan keaktifan khususnya dalam mata pelajaran Akuntansi.

c. Bagi Guru

Dapat menambah wawasan, inovasi, dan juga referensi bagi guru dalam meningkatkan kinerja guru dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Scrabble*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Keaktifan Belajar Akuntansi

a. Pengertian Keaktifan Belajar Akuntansi

Keaktifan belajar siswa merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus mampu menumbuhkan suasana yang dapat menjadikan siswa aktif bertanya, menanggapi, serta mengemukakan pendapat. Menurut Sardiman, A.M (2012: 95-97), keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan. Aktivitas merupakan aspek terpenting dalam belajar karena pada hakikatnya belajar adalah suatu kegiatan. Menurut Nana Sudjana (2010: 20), siswa belajar dengan aktif ketika proses kegiatan belajar yang subjek didiknya terlibat secara intelektual dan emosional sehingga benar-benar berperan dan berpartisipasi aktif dalam melakukan kegiatan belajar.

Martinis Yamin (2007:80-81) menjelaskan bahwa keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dapat dilaksanakan apabila :

- 1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa
- 2) Guru berperan sebagai pembimbing supaya terjadi pengalaman dalam belajar
- 3) Tujuan kegiatan pembelajaran tercapai kemampuan minimal siswa (kompetensi dasar)
- 4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreativitas siswa, meningkatkan kemampuan minimalnya, dan mencapai siswa yang kreatif serta mampu menguasai konsep-konsepnya

- 5) Melakukan pengukuran secara kontinu dalam berbagai aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Sugihartono (2007: 74) mendefinisikan “belajar sebagai perubahan yang relatif permanen karena adanya pengalaman”. Menurut Sardiman (2012 : 20) “belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”. Witherington (dalam Nana Syaodih, 2006 : 155) mengemukakan bahwa “Belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan, dan kecakapan”. Belajar berkenaan dengan perubahan-perubahan pada diri orang yang belajar, baik itu mengarah pada yang lebih baik ataupun yang kurang baik. Belajar juga berkaitan dengan pengalaman yang berbentuk interaksi baik dengan orang lain maupun dengan lingkungannya.

Akuntansi menurut *American Accounting Association* merupakan “proses mengidentifikasi/mengenali, mengukur dan melaporkan informasi ekonomi untuk memungkinkan adanya penilaian dan keputusan yang jelas dan tegas bagi mereka yang menggunakan informasi tersebut” (Alam S, 2007: 139).

Suwardjono (2006 : 10) mendefinisikan akuntansi sebagai berikut :

“Seperangkat pengetahuan yang mempelajari perekrayaan penyediaan jasa berupa informasi keuangan

kuantitatif unit-unit organisasi dalam suatu lingkungan negara tertentu dan cara penyampaian (pelaporan) informasi tersebut kepada pihak-pihak yang berkepentingan untuk dijadikan dasar pengambilan keputusan ekonomik”.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar akuntansi merupakan kegiatan aktif yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran akuntansi baik secara fisik, mental intelektual, dan emosional untuk memperoleh pengetahuan akuntansi.

b. Jenis-jenis Keaktifan Belajar

Menurut Sardiman (2012: 101) membagi Keaktifan Belajar menjadi 8 kelompok, yaitu :

- 1) *Visual activities*, seperti: membaca, memperhatikan gambar, mengamati eksperimen, mengamati demonstrasi, mengamati pekerjaan orang lain, dan sebagainya.
- 2) *Oral activities*, seperti: bertanya, memberi saran, mengemukakan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, dan sebagainya.
- 3) *Listening activities*, seperti: mendengarkan uraian, mendengarkan percakapan, atau diskusi kelompok, mendengarkan pidato, dan sebagainya.
- 4) *Writing activities*, seperti: menulis cerita, menulis laporan, menulis karangan, atau diskusi kelompok, dan sebagainya.
- 5) *Drawing activities*, seperti: menggambar, membuat grafik, membuat peta, membuat diagram, membuat pola, dan sebagainya.

- 6) *Motor activities*, seperti: melakukan percobaan, membuat konstruksi, membuat model, mereparasi, dan sebagainya.
- 7) *Mental activities*, seperti: mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan, membuat keputusan, dan sebagainya.
- 8) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, berani, tenang, gugup, gembira, dan sebagainya.

Menurut Moh Uzer Usman (2009: 22) aktivitas belajar dapat digolongkan ke dalam beberapa hal, yaitu:

- 1) Aktivitas visual (*visual activities*), seperti: membaca, menulis, melakukan eksperimen, dan demonstrasi.
- 2) Aktivitas lisan (*oral activities*), seperti : bercerita, membaca sajak, tanya jawab, diskusi, menyanyi.
- 3) Aktivitas mendengar (*listening activities*), seperti: mendengarkan penjelasan guru, ceramah, pengarahan.
- 4) Aktivitas gerak (*motor activities*), seperti: senam, atletik, menari, melukis.
- 5) Aktivitas menulis (*writing activities*), seperti: mengarang, membuat makalah, membuat surat.

Menurut Paul D. Dierich dalam Oemar Hamalik (2011: 172-173) aktivitas belajar dapat digolongkan sebagai berikut:

- 1) Kegiatan-kegiatan visual, seperti: membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
- 2) Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), seperti: mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
- 3) Kegiatan-kegiatan mendengarkan, seperti: mendengarkan penyajian bahan, mendengarkan percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, mendengarkan radio.
- 4) Kegiatan-kegiatan menulis, seperti: menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan kopi, membuat rangkuman, mengerjakan tes, dan mengisi angket.
- 5) Kegiatan-kegiatan menggambar, seperti: menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram peta dan pola.
- 6) Kegiatan-kegiatan metric, seperti: melakukan percobaan, memilih alat-alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, menari dan berkebun.
- 7) Kegiatan-kegiatan mental, yang termasuk kegiatan ini: merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis

faktor-faktor, melihat, hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.

- 8) Kegiatan-kegiatan emosional, yang termasuk kegiatan ini: minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Menurut Getrude M. Whipple (dalam Oemar Hamalik, 2011: 173-175) kegiatan –kegiatan murid terbagi atas :

- 1) Bekerja dengan alat-alat visual
 - a) Mengumpulkan gambar-gambar dan bahan ilustrasi lainnya.
 - b) Mempelajari gambar-gambar, stereograph slide film, mendengarkan penjelasan, mengajukan pertanyaan-pertanyaan.
 - c) Mengunjungi pameran.
 - d) Mencatat pertanyaan-pertanyaan yang menarik minat, sambil mengamati bahan-bahan visual.
 - e) Memilih alat-alat visual ketika memberikan laporan lisan.
 - f) Menyusun pameran, menulis tabel.
 - g) Mengatur file material untuk digunakan kelak.
- 2) Ekskursi dan Trip
 - a) Mengunjungi museum, akuarium dan kebun binatang.
 - b) Mengundang lembaga-lembaga yang dapat memberikan .keterangan-keterangan.
 - c) Menyaksikan demonstrasi, seperti proses produksi di pabriksabun, proses penyiaran televisi.

3) Mempelajari masalah-masalah.

- a) Mencari informasi dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan penting.
- b) Mempelajari ensiklopedia dan referensi.
- c) Membawa buku-buku dari rumah dan perpustakaan umum untuk melengkapi koleksi sekolah.
- d) Mengirim surat kepada badan-badan bisnis untuk memperoleh informasi.
- e) Melaksanakan petunjuk-petunjuk yang diberikan oleh *Guidence* yang telah disampaikan oleh guru.
- f) Membuat catatan-catatan sebagai persiapan diskusi dan laporan.
- g) Menafsirkan peta, menentukan lokasi-lokasi.
- h) Melakukan eksperimen.
- i) Menilai informasi dari berbagai sumber
- j) Mengorganisasi bahan bacaan.
- k) Mempersiapkan dan memberikan laporan-laporan lisan yang menarik dan informatif.
- l) Membuat rangkuman.
- m) Mempersiapkan daftar bacaan.
- n) Men-*skin* bahan untuk menyusun objek yang menarik

4) Mengapresiasi Literatur

- a) Membaca cerita-cerita yang menarik.

- b) Mendengarkan bacaan untuk kesenangan dan informasi.
- 5) Ilustrasi dan Konstruksi
- a) Membuat *chart* dan diagram.
 - b) Membuat *blue print*.
 - c) Membuat poster.
 - d) Menyiapkan suatu *frieze*.
 - e) Menyusun rencana permainan.
 - f) Membuat ilustrasi, peta dan diagram untuk sebuah buku.
 - g) Membuat artikel untuk pameran.
- 6) Bekerja menyajikan informasi
- a) Menyarankan cara-cara penyajian informasi yang menarik.
 - b) Menyensor bahan-bahan dalam buku.
 - c) Menyusun bulletin *board* secara *up to date*
 - d) Merencanakan dan melaksanakan suatu program *assembly*.
 - e) Menulis dan menyajikan dramatisasi.
- 7) Cek dan Tes
- a) Mengerjakan informal dan *standardized test*.
 - b) Menyiapkan tes-tes untuk siswa lain.
 - c) Menyusun grafik perkembangan.

Keaktifan Belajar Akuntansi dapat dilihat dari keaktifan visual, keaktifan lisan, keaktifan mendengar, keaktifan menulis siswa selama proses pembelajaran karena keaktifan tersebut dapat menunjang kegiatan belajar mengajar. Jika siswa sudah terlibat di dalam proses

pembelajaran, maka siswa akan merasakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga Keaktifan Belajar Akuntansi dapat dimaksimalkan.

c. Indikator Keaktifan Belajar

Keaktifan belajar siswa dapat diamati melalui kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran. Menurut Moh Uzer Usman (2009: 23) untuk mengukur kadar keaktifan siswa dapat dilihat dari:

- 1) Partisipasi siswa dalam menentukan tujuan kegiatan belajar mengajar.
- 2) Penekanan pada aspek afektif dalam pengajaran
- 3) Partisipasi siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar , utama yang berbentuk interaksi antar siswa.
- 4) Penerimaan guru terhadap perbuatan dan sumbangan siswa yang kurang relevan atau yang salah.
- 5) Keeratan kelas sebagai kelompok.
- 6) Kesempatan yang diberikan kepada siswa untuk mengambil keputusan yang penting dalam kegiatan di sekolah.

Menurut Nana Sudjana (2010:61) keaktifan belajar dapat dilihat dari:

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.

- 3) Bertanya pada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya.
- 4) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk memecahkan masalah.
- 5) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
- 6) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya.
- 7) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
- 8) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang telah diperolehnya dalam menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya.

Keaktifan belajar akuntansi dapat diukur dengan berbagai indikator yang disebutkan diatas. Keaktifan belajar akuntansi siswa dalam penelitian ini akan diukur dengan indikator yang disesuaikan dengan model pembelajaran yang diterapkan. Indikator keaktifan belajar siswa yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
- 3) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar
- 4) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.

- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
- 6) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 7) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.
- 8) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 9) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keaktifan

Menurut Sumadi Suryabrata (2011: 233-237) secara umum faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan pada diri seseorang terbagi menjadi dua yaitu, faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan seluruh aspek yang terdapat dalam diri individu yang belajar, baik aspek fisik maupun psikis.

a) Aspek Fisik

(1) Keadaan Jasmani

Keadaan jasmani yang sehat akan berpengaruh pada keaktifan belajar siswa. Keaktifan siswa dalam keadaan jasmani yang sehat, segar, dan bugar tentu akan berbeda dengan keaktifan belajar siswa yang dalam keadaan sakit.

(2) Keadaan Fungsi-fungsi Pancaindera

Pancaindera merupakan alat yang mampu menangkap rangsangan untuk segera diproses dalam diri siswa. Keadaan fungsi pancaindera yang baik menjadi salah satu faktor yang penting bagi siswa dalam melakukan keaktifan.

b) Aspek Psikis

Sumadi Suryabrata (2011:45) menyebutkan bahwa faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang untuk melakukan keaktifan belajar ada 8 yaitu :

(1) Perhatian

Perhatian merupakan tingkat kesadaran siswa yang dipusatkan pada suatu objek. Semakin sempurna perhatian siswa, maka akan semakin sempurna keaktifan yang dilakukan oleh siswa.

(2) Pengamatan

Menurut Sardiman (2012: 45) “pengamatan adalah cara mengenal dunia riil, baik dirinya sendiri, maupun lingkungannya dengan segenap panca indera”.

(3) Tanggapan

Menurut Sardiman (2012:45) tanggapan adalah gambaran ingatan setelah melakukan pengamatan. Jadi, tanggapan merupakan kesan-kesan dari proses pengamatan.

(4) Fantasi

Fantasi merupakan kemampuan untuk membentuk tanggapan-tanggapan baru. Menurut Sardiman (2012:45) dengan fantasi ini, maka dalam belajar akan memiliki wawasan yang lebih.

(5) Ingatan

Ingatan atau memori adalah kekuatan jiwa untuk menerima, menyimpan, dan memproduksi kesan-kesan. Adanya kemampuan manusia untuk mengingat, berarti ada indikasi bahwa manusia mampu menyimpan dan menimbulkan kembali dari sesuatu yang pernah dialami.

(6) Bakat

Menurut Sardiman (2012: 46), “bakat adalah satu kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada. Hal ini dekat dengan persoalan inteligensia yang merupakan struktur mental yang melahirkan kemampuan untuk memahami sesuatu. Kemampuan ini menyangkut : *achievement, capacity* dan *aptitude*”.

(7) Berfikir

Menurut Sardiman (2012:46), “berfikir adalah aktivitas mental untuk merumuskan pengertian, mensintesis, dan menarik kesimpulan”.

(8) Motif

Motif adalah daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu (Sardiman, 2012: 73). Sumadi Suryabrata (2011: 236-237) menyebutkan bahwa sesuatu yang mendorong seseorang dalam melakukan keaktifan belajar adalah adanya rasa ingin tahu, adanya sifat kreatif, adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan, adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman, dan adanya ganjaran pada akhir proses pembelajaran.

2) Faktor Eksternal

Menurut Sumadi Suryabrata (2011: 233-234) faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa dibagi menjadi dua, yaitu:

a) Faktor-faktor Nonsosial dalam Belajar

Faktor-faktor nonsosial dalam belajar antara lain: suhu udara, cuaca, waktu, tempat, alat-alat yang dipakai siswa, bangunan, dan sebagainya.

b) Faktor-faktor Sosial dalam Belajar

Muhibbin Syah (2010:135) menyebutkan beberapa hal yang masuk dalam faktor-faktor sosial yaitu: guru, staf administrasi, teman sekelas, faktor lingkungan siswa, dan teman sepermainan.

e. Manfaat Keaktifan Belajar

Menurut Oemar Hamalik (2011: 175-176), penggunaan asas keaktifan dalam proses pembelajaran memiliki manfaat tertentu, antara lain :

- 1) Siswa mencari pengalaman sendiri dan langsung mengalami sendiri.
- 2) Berbuat sendiri akan mengembangkan seluruh aspek pribadi siswa.
- 3) Memupuk kerjasama yang harmonis di kalangan para siswa yang pada gilirannya dapat memperlancar kerja kelompok.
- 4) Siswa belajar dan bekerja berdasarkan minat dan kemampuan sendiri, sehingga sangat bermanfaat dalam rangka pelayanan perbedaan individu.
- 5) Memupuk disiplin belajar dan suasana belajar yang demokratis dan kekeluargaan, musyawarah dan mufakat.
- 6) Membina dan memupuk kerjasama antara sekolah dan masyarakat, dan hubungan antara guru dan orang tua siswa, yang bermanfaat dalam pendidikan siswa.
- 7) Pembelajaran dan belajar dilaksanakan secara *realistic* dan konkrit, sehingga mengembangkan pemahaman dan berpikir kritis.
- 8) Pembelajaran dan kegiatan belajar menjadi hidup sebagaimana halnya kehidupan dalam masyarakat yang penuh dinamika.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model merupakan salah satu komponen penting dalam pembelajaran. Model secara harfiah berarti “bentuk”, dalam pemakaian secara umum model merupakan interpretasi terhadap hasil observasi dan pengukurannya yang diperoleh dari beberapa sistem, sedangkan menurut Agus Suprijono (2011: 45), model diartikan sebagai bentuk representasi akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu. Model pembelajarannya adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial (Agus Suprijono, 2011:46).

Salah satu model pembelajaran yang berkembang saat ini adalah pembelajaran kooperatif. Slavin dalam Isjoni (2013: 15) pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 5 orang dengan struktur kelompok heterogen. Menurut Sunal dan Hans dalam Isjoni (2013:15) mengemukakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan suatu cara pendekatan atau serangkaian strategi yang khusus dirancang untuk member dorongan kepada siswa agar bekerja sama selama proses pembelajaran. Dalam model ini siswa mempunyai dua tanggungjawab, yaitu mereka belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama

anggota kelompok untuk belajar. Siswa belajar bersama dalam sebuah kelompok kecil dan mereka dapat melakukannya seorang diri. (Rusman, 2011: 202-203)

Pembelajaran ini menggunakan kelompok-kelompok kecil sehingga siswa-siswa saling bekerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Siswa dalam kelompok kooperatif belajar berdiskusi, saling membantu, dan mengajak satu sama lain untuk mengatasi masalah belajar. Pembelajaran kooperatif mengkondisikan siswa untuk aktif dan saling memberi dukungan dalam kerja kelompok untuk menuntaskan materi masalah dalam belajar (Isjoni, 2013: 20).

b. Jenis-jenis Pembelajaran Koopertif

Menurut Miftahul Huda (2011: 87-88), Ada beberapa jenis pembelajaran kooperatif. Empat diantaranya adalah :

1) Kelompok Pembelajaran Kooperatif Formal

Siswa bekerja sama untuk satu atau beberapa sesi pertemuan. Kelompok pembelajaran kooperatif formal dibentuk berdasarkan prosedur-prosedur pembelajaran kooperatif pada umumnya. Prosedur-prosedur itu meliputi antara lain : keputusan-keputusan pra-instruksional, perancangan tugas dan struktur kooperatif, pengawasan kelompok-kelompok kooperatif, evaluasi pembelajaran, dan pemrosesan kelompok.

2) Kelompok Pembelajaran Kooperatif Informal

Siswa bekerja sama hanya untuk satu kali pertemuan saja. Kelompok pembelajaran kooperatif informal dibentuk untuk memfokuskan perhatian siswa pada materi yang dipelajari, menciptakan *setting* dan *mood* yang kondusif untuk belajar, memastikan siswa memproses materi yang sudah diajarkan, dan menjadi kegiatan penutup (*closure*) di akhir pelajaran.

3) Kelompok Besar Kooperatif

Kelompok kooperatif jangka panjang (untuk satu semester atau satu tahun) dengan keanggotaan stabil yang tanggung jawab utamanya adalah saling memberikan dukungan, dorongan, dan bantuan antar sesama anggota agar bisa berkembang secara akademik, kognitif, dan sosial.

4) Gabungan tiga kelompok Kooperatif

Dibuat untuk mengefektifkan dan memaksimalkan pembelajaran siswa untuk satu materi pembelajaran atau tugas akademik tertentu.

c. Prinsip-prinsip Pembelajaran Kooperatif

Wina Sanjaya (2013: 246-247), Terdapat empat prinsip dasar Pembelajaran Kooperatif :

1) Prinsip Ketergantungan Positif (*Positive Interdependence*)

Dalam pembelajaran kelompok, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Oleh sebab itu, perlu disadari oleh setiap

anggota kelompok keberhasilan penyelesaian tugas kelompok akan ditentukan oleh kinerja masing-masing anggota. Dengan demikian, semua anggota dalam kelompok akan merasa saling ketergantungan.

2) Tanggung Jawab Perseorangan (*Individual Accountability*)

Prinsip ini merupakan konsekuensi dari prinsip yang pertama. Oleh karena keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya. Setiap anggota harus memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya. Untuk mencapai hal tersebut, guru perlu memberikan penilaian terhadap individu dan juga kelompok.

3) Interaksi Tatap Muka (*Face to Face Promotion Interaction*)

Pembelajaran Kooperatif memberi ruang dan kesempatan yang luas kepada setiap anggota kelompok untuk bertatap muka saling memberikan informasi dan saling membelajarkan. Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman yang berharga kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai setiap perbedaan, memanfaatkan kelebihan masing-masing anggota, dan mengisi kekurangan masing-masing. Kelompok belajar kooperatif dibentuk secara heterogen yang berasal dari budaya, latar belakang sosial, dan kemampuan akademik yang berbeda. Perbedaan

semacam ini akan menjadi modal utama dalam proses saling memperkaya antar anggota kelompok.

4) Partisipasi dan Komunikasi (*Participation Communication*)

Pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi. Kemampuan ini sangat penting sebagai bekal mereka dalam kehidupan di masyarakat kelak. Oleh sebab itu sebelum melakukan kooperatif, guru perlu membekali siswa dengan kemampuan berkomunikasi. Tidak setiap siswa mempunyai kemampuan berkomunikasi, misalnya kemampuan mendengarkan dan kemampuan berbicara, padahal keberhasilan kelompok ditentukan oleh partisipasi setiap anggotanya.

d. Teknik –teknik Pembelajaran Kooperatif

Menurut Slavin E. Robert (2010: 9-16), model pembelajaran Kooperatif terdiri dari beberapa teknik yaitu :

1) *Student Team Achievement Divisions* (STAD)

Teknik yang digunakan oleh Slavin ini melibatkan “kompetisi” antar kelompok. Siswa dikelompokkan secara beragam berdasarkan kemampuan, gender, ras, dan etnis. Pertama-tama, siswa mempelajari materi bersama dengan teman-teman satu kelompoknya, kemudian mereka diuji secara individual melalui kuis-kuis.

2) *Teams Games Tournament (TGT)*

Dikembangkan oleh Slavin dan rekan-rekannya, penerapan TGT mirip dengan STAD dalam hal komposisi kelompok, format instruksional, dan lembar kerjanya. Bedanya jika STAD fokus pada komposisi kelompok berdasarkan kemampuan ras, etnik, dan gender, maka TGT umumnya fokus hanya pada level kemampuan saja. Selain itu, jika dalam STAD, yang digunakan adalah kuis, maka dalam TGT istilah tersebut biasanya berganti menjadi *game* akademik.

3) *Jigsaw II (JIG II)*

Dalam metode ini, setiap kelompok “berkompetisi” untuk memperoleh penghargaan kelompok (*group reward*). Penghargaan ini diperoleh berdasarkan performa individu masing-masing anggota. Setiap kelompok akan memperoleh poin tambahan jika masing-masing anggotanya mampu menunjukkan peningkatan performa (dibandingkan sebelumnya) saat ditugaskan mengerjakan kuis.

4) *Team Accelerated Instruction (TAI)*

Dalam metode TAI, siswa dikelompokkan berdasarkan kemampuannya yang beragam. Masing-masing kelompok terdiri dari 4 siswa dan ditugaskan untuk menyelesaikan materi pembelajaran tertentu. Pada awalnya, jenis metode ini dirancang khusus untuk mengajarkan matematika atau keterampilan

menghitung kepada siswa-siswa SD kelas 3-6. Akan tetapi, pada perkembangan berikutnya, metode ini mulai diterapkan pada materi-materi pelajaran yang berbeda.

e. Pengertian *Teams Games Tournament*

Teams games tournament merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam pembelajaran kooperatif. Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor mereka. *Teams game tournament* merupakan sebuah kombinasi kerjasama kelompok, kompetisi antar kelompok, dan games instruksional (De Vries dan Edwards 1974 dalam David W Johnson, dkk. 2010:77). Pembelajaran dalam tim untuk bekerja sama dalam kelompok dengan menggunakan turnamen akademik dan menggunakan game dan sistem kemajuan individu, dimana para siswa berpartisipasi dalam beberapa game sebagai perwakilan dari tim mereka.

f. Komponen-komponen Dalam TGT

Menurut Slavin (2010: 166-167) komponen dalam *Teams Games Tournament* adalah :

1) Presentasi di Kelas

Materi dalam TGT dipresentasikan di dalam kelas dengan pengajaran langsung seperti yang sering dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru.

2) Tim

Tim terdiri dari lima atau enam siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnis. Fungsi utama tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan *games-tournament* dengan baik. Tim adalah fitur yang paling penting dalam TGT.

3) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim.

4) *Tournament*

Tournament adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan presentasi kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.

5) Rekognisi Tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu.

g. Kelebihan dan Kelemahan TGT

1) Kelebihan TGT

Teknik TGT merupakan metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran, kegiatan lebih banyak melibatkan siswa untuk aktif karena adanya belajar tim, *game*, dan *tournament*. Presentasi kelas menunjukkan adanya interaksi antara guru dengan siswa dan belajar tim menunjukkan adanya interaksi siswa dengan siswa, sehingga komunikasi dalam pembelajaran tidak hanya guru dengan siswa, tetapi juga melibatkan komunikasi antara siswa dengan siswa. Dalam kegiatan belajar tim juga menunjukkan adanya kerjasama dan rasa kepedulian untuk saling membantu satu sama lain. *Game* dan *tournament* menunjukkan adanya rasa tanggung jawab dan kemandirian yang harus dimiliki setiap siswa dengan persaingan yang sehat saat turnamen.

2) Kelemahan TGT

Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama dan *game-tournament*, sehingga menggunakan waktu yang lebih banyak. Dalam belajar tim, terkadang siswa berdiskusi di luar materi pembelajaran.

Dalam Penelitian ini menggunakan Teknik *Teams Games Tournament* dengan media *scrabble*, dimana kelemahan dari penggunaan media ini adalah menggunakan waktu yang lama.

3. Media *Scrabbel*

Secara umum media merupakan jamak dari “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Menurut Rossi dan Briedle (dalam Wina Sanjaya, 2006:163) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Gerlach (dalam Wina Sanjaya, 2006:163) secara umum media meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Jadi, dalam pengertian ini media bukan hanya alat perantara, tetapi meliputi orang atau manusia sebagai sumber belajar atau juga berupa kegiatan semacam diskusi, seminar, karya wisata, simulasi, dan lain sebagainya yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan dan wawasan, mengubah sikap, dan untuk menambah keterampilan.

Scrabble adalah sebuah media yang berbentuk mainan dengan fungsi untuk menstimulus dan mengasah otak. *Scrabble* ini merupakan permainan berbentuk papan dengan cara bermainnya dengan menyusun kata yang melibatkan 2 hingga 4 orang pemain bersaing dalam menyusun kata. Permainan scrabble awalnya diciptakan tahun 1938 dengan nama “Criss-Crossword” oleh Alfred Mosher Buts. Permainan ini merupakan penyempurnaan dari permainan lexiko.

B. Penelitian yang Relevan

1. Irfan Dwijayanto (2012)

Penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini membuktikan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 14,08% (relatif) dan 11,019% (absolut), berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (siklus II)

Penelitian ini dan penelitian yang relevan memiliki kesamaan dalam menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar, sedangkan perbedaannya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian dan penggunaan Media *Scrabbel*. Keunggulan dari penelitian ini terdapat pada Media *Scrabble*.

2. Rani Apriani (2012)

Skripsi berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012”. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta

tahun ajaran 2011/2012. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa pada siklus 1 sebesar 65,28% dan siklus II meningkat menjadi 78,82%.

Penelitian ini dan penelitian yang relevan memiliki kesamaan dalam menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar, sedangkan perbedaannya terdapat pada waktu, tempat, subjek penelitian dan penggunaan Media *Scrabble*. Keunggulan dari penelitian ini terdapat pada Media *Scrabble*.

3. Muhammad Abdul Fatah Latief (2014)

Penelitian dari Muhammad Abdul Fatah Latief berjudul “ Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif *Teknik Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Illustrated Accounting Card* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Utang Dan Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menggunakan teknik TGT. Terdapat kenaikan Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I (78,19%) ke siklus II (90,95%) sebesar 12,76%.

Penelitian ini dan penelitian yang relevan memiliki kesamaan dalam menggunakan Metode Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan keaktifan belajar, sedangkan perbedaannya terdapat pada waktu, subjek, tempat penelitian dan

penggunaan Media *Scrabble*.Keunggulan dari penelitian ini terdapat pada Media *Scrabble*.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pengamatan dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, pembelajaran yang dilakukan di Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan masih didominasi metode konvensional seperti ceramah dan latihan soal . Siswa lebih banyak mendengar dan menulis apa yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung. Metode ini menimbulkan kebosanan yang dirasakan siswa saat menerima pelajaran. Terlihat bahwa perhatian siswa terhadap pembelajaran siswa masih kurang. Siswa sibuk mengobrol dan bercanda dengan teman, bahkan beberapa siswa bermain *handphone* dan membaca buku selain buku mata pelajaran yang sedang diajarkan. Selama proses pembelajaran, tidak ada satu pun siswa yang aktif untuk bertanya atau menjawab pertanyaan dari guru. Sehingga guru harus menunjuk salah satu siswa untuk menjawabnya. Ketika diberikan tugas dalam kelompok, terdapat beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam diskusi kelompok mereka. Pembelajaran Kooperatif merupakan salah satu model yang dapat menjadikan pembelajaran menjadi menyenangkan dan membuat siswa menjadi lebih aktif karena siswa dituntut aktif dalam permainan yang nanti akan diberikan. Guru di sini hanya sebagai fasilitator yang membantu siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran

akuntansi dan dapat membantu guru untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam menyampaikan materi selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan alur pikir yang digunakan peneliti dalam kerangka berpikir, maka hipotesis tindakan yang digunakan adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016.

BAB III **METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang telah dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Mulyasa (2011: 11) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru, oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik dibawah bimbingan dan arahan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Rochiati Wiriaatmadja (2007: 11) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substantif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Suharsimi Arikunto (2012: 2-3) menyebutkan ada tiga pengertian yang dapat diterangkan dari penelitian tindakan kelas:

1. Penelitian, menunjukkan pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

2. Tindakan, menunjukkan pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa.
3. Kelas, dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

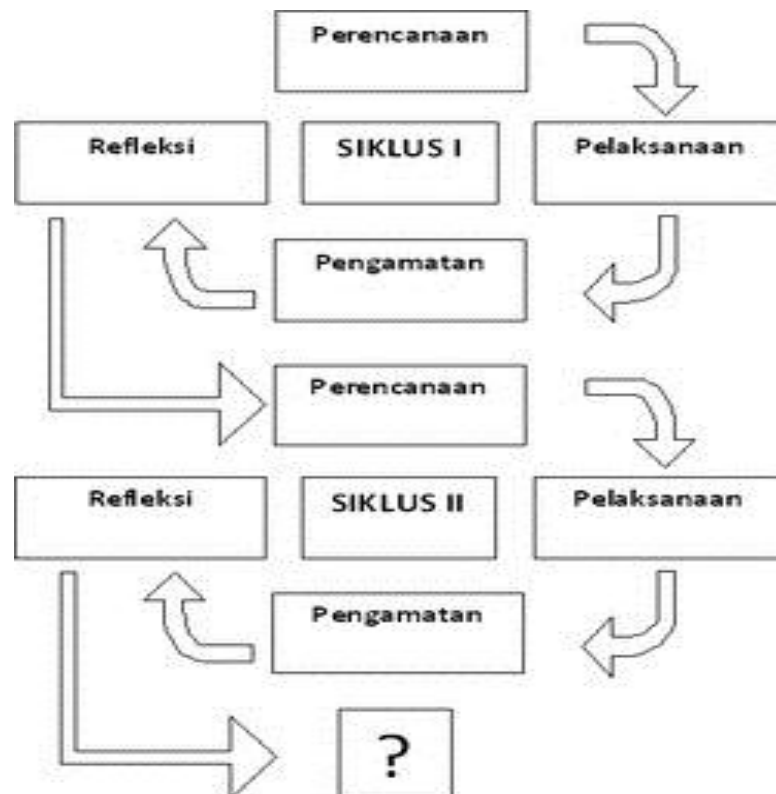
Wina Sanjaya (2013: 33-34), Penelitian Tindakan Kelas memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Tujuan utama PTK adalah peningkatan kualitas PTK ada pada guru sebagai praktisi.
2. Masalah yang dikaji dalam PTK adalah masalah yang bersifat praktis.
3. Fokus utama penelitian adalah proses pembelajaran.
4. Tanggung jawab pelaksanaan dan hasil PTK ada pada guru sebagai praktisi.
5. PTK dilaksanakan sesuai dengan program pembelajaran yang sedang berjalan.

Penelitian tindakan kelas ini dalam pelaksanaannya memiliki empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Suharsimi Arikunto, 2012: 16). Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan sekurang-kurangnya dalam dua siklus tindakan yang berurutan. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas secara kolaboratif dan partisipatif, artinya

peneliti bekerjasama dengan guru akuntansi SMA Muhammadiyah 1 Muntilan.

Adapun Model Penelitian Tindakan Kelas menggunakan model yang dikembangkan Suharsimi Arikunto, dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1 Model Penelitian Tindakan Kelas (Suharsimi, 2012: 16)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Muhammdiyah 1 Muntilan yang beralamat di Jalan Tentara Pelajar No 16 Muntilan. Waktu penelitian ini direncanakan pada bulan Oktober 2015- November 2015.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 3 di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan yang berjumlah 33 siswa, sedangkan objek

penelitiannya adalah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Media *Scrabble* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian yang terkait dengan penelitian ini adalah Keaktifan Belajar Akuntansi, Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), serta Media *Scrabble*.

E. Definisi Operasional

1. Keaktifan Belajar Akuntansi

Keaktifan belajar akuntansi adalah segala sesuatu atau tindakan yang dilakukan oleh siswa keterkaitannya dengan proses pembelajaran, yang bisa ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang memperhatikan penjelasan dari guru, membaca materi akuntansi, mendengarkan dan mencatat penjelasan dari guru, bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan guru atau temannya serta turut melaksanakan diskusi kelompok sesuai petunjuk dari guru yang bersangkutan. Pengukuran keaktifan siswa dilakukan melalui penilaian terhadap partisipasi aktif siswa selama mengikuti pembelajaran di kelas.

Pengukuran Keaktifan Belajar Akuntansi dilihat dari lembar observasi yang telah dibuat oleh peneliti. Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi yang diukur yaitu :

a. Keaktifan Visual

1) Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.

2) Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.

b. Keaktifan Lisan

1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.

2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.

3) Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.

c. Keaktifan Mendengar

1) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat Kegiatan belajar mengajar.

2) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

d. Keaktifan Menulis

1) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.

2) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

2. Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament*

Pembelajaran Kooperatif adalah pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam suatu kelompok yang terdiri dari empat

sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, tingkat keaktifan dan jenis kelamin yang berbeda (heterogen). Pembelajaran ini mengutamakan kerjasama antar individu untuk memecahkan permasalahan. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, dimana setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Model pembelajaran kooperatif sangat membantu tugas dari seorang guru dalam menyampaikan materi yang akan dibawakan karena pembelajaran kooperatif mengharuskan siswa untuk melakukan interaksi antar teman sejawatnya untuk melakukan atau menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

Model Pembelajaran Kooperatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Teams Games Tournament* (TGT), yaitu kegiatan pembelajaran dengan melakukan turnamen akademik menggunakan soal-soal akuntansi yang terdapat dalam media *scrabble*. Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) mempunyai empat komponen yaitu presentasi di kelas, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim.

Teknik pelaksanaannya dimana setiap siswa nantinya akan ditempatkan dalam satu tim yang mempunyai kemampuan keaktifan belajar rendah, sedang, dan tinggi. Dalam Teknik *Teams Games Tournament* setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama dengan anggota-anggota yang lain, lalu mereka diuji secara individual melalui *game* akademik.

3. Media *Scrabbel*

Scrabble adalah sebuah media yang berbentuk mainan dengan fungsi untuk menstimulus dan mengasah otak. Scrabble ini merupakan permainan dengan cara bermainnya menyusun huruf menjadi serangkaian kata. Dalam media ini nanti akan menggunakan balok-balok kecil yang berisi huruf-huruf yang mana balok ini yang akan disusun menjadi kata.

Dalam model ini terdapat tahapan, yaitu presentasi, belajar tim(*teams*), *games-tournament*, dan penghargaan tim. Pertama guru memberikan *handout* materi akuntansi kepada masing-masing tim dan menerangkan materi dengan presentasi lalu membagi siswa ke dalam tim yang terdiri dari 4 tim berdasarkan keaktifan belajar dari siswa tersebut, dalam 4 tim tersebut terdiri dari 8 orang dimana setiap tim terdapat siswa yang keaktifan belajarnya sangat baik, sedang, dan kurang. Selanjutnya setiap anggota tim akan ikut serta dalam *games tournament* di meja turnamen yang telah disediakan. Peserta pertama dari setiap tim akan maju untuk menempati meja turnamen, setiap anggota dari masing-masing tim akan ikut serta dalam permainan ini. Selanjutnya Guru membagikan media *scrabble* pada setiap masing-masing pemain dari setiap tim. Guru menerangkan tata cara bermain. Setiap peserta ditugaskan untuk menyusun balok balok huruf menjadi susunan kata untuk menjawab pertanyaan dari guru. Jika benar menjawab dan tercepat diantara tim lain akan mendapatkan skor 3, tetapi jika peserta menjawab benar tetapi tidak menjadi yang tercepat akan mendapatkan skor 2. Apabila peserta menjawab salah akan

mendapatkan skor 1, dan apabila tidak menjawab akan mendapatkan skor 0. Setelah semua anggota dari setiap tim selesai bermain maka, Guru akan menentukan tim mana yang paling banyak mendapatkan poin, sehingga akan dapat ditentukan siapakah pemenang dari permainan dengan menggunakan media *scrabble* ini.

F. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan :

1. Observasi Partisipatif

Sugiyono (2013: 204), mengemukakan dalam observasi partisipatif peneliti terlibat langsung dalam aktivitas orang-orang yang sedang diamati. Aspek yang diamati merupakan proses pembelajaran Akuntansi yang dirancang dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* dengan media *scrabble* dengan mengamati siswa pada indikator-indikator seperti:

a. Keaktifan Visual

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.

b. Keaktifan Lisan

- 1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.

- 2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 3) Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.

c. Keaktifan Mendengar

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

d. Keaktifan Menulis

- 1) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok

Dari indikator-indikator tersebut dapat dijadikan pedoman bagi peneliti untuk melakukan observasi selama pembelajaran berlangsung.

2. Dokumentasi

Dokumentasi diperlukan untuk memperkuat data yang diperoleh peneliti. Data yang dibutuhkan berupa silabus, jumlah siswa, foto dan video pada saat penelitian berlangsung, serta administrasi sekolah lainnya.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi yang berhubungan dengan tindakan yang dilakukan

oleh guru. Catatan lapangan berguna untuk mengetahui perkembangan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Wina Sanjaya, 2013:98).

G. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah:

1. Lembar Observasi

Lembar observasi digunakan sebagai pedoman untuk melakukan pengamatan ditujukan untuk mendapatkan data yang ingin diketahui oleh peneliti.

Tabel 1.Kisi-kisi Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi

Aspek yang Diamati		Uraian Indikator
Keaktifan Visual	1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok
	2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
Keaktifan Lisan	3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
	4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
	5	Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
Keaktifan Mendengar	6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM
	7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.
Keaktifan Menulis	8	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
	9	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Kisi-kisi observasi Keaktifan Belajar Akuntansi merujuk pada teori keaktifan belajar Paul B. Diedrich (dalam Oemar Hamalik, 2011:172-173)

Tabel 2. Pedoman Penyebaran Keaktifan Belajar Akuntansi

No	Nama Siswa	Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1											
2											
3											
4											
5											
6											
7											
8											
9											
10											
11											
12											
13											
14											
15											
16											
17											
18											
19											
20											
Jml											
% Keaktifan Tiap Aspek											
%Keaktifan Indikator											

Pedoman penyebaran Keaktifan Belajar Akuntansi dalam pembelajaran akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT:

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru/ teman.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru atau teman.

Skor 0 : siswa tidak memperhatikan penjelasan guru atau teman.

2. Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 2 : Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru dengan dengan serius/ tenang.

Skor 1 : Siswa kurang serius dalam membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 0 : Siswa tidak membaca buku/materi akuntansi dari guru.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar.

Skor 2 : Siswa mengajukan pertanyaan lebih dari sekali.

Skor 1 : siswa mengajukan pertanyaan hanya sekali.

Skor 0 : Siswa tidak mengajukan pertanyaan.

4. Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman pada saat belajar mengajar.

Skor 2 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman lebih dari sekali.

Skor 1 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman hanya sekali.

Skor 0 : Siswa tidak memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.

5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 1 : Siswa melakukan diskusi kelompok tetapi tidak sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan atau hanya setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 0 : Siswa tidak melakukan diskusi dalam kelompok.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar.

Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama lebih dari setengah jalannya kegiatan dengan serius.

Skor 1 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama kurang dari setengah jalannya kegiatan dan sering bercanda.

Skor 0 : siswa tidak mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.

8. Siswa mencatat soal yang disampaikan pada saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mencatat soal yang disampaikan tanpa disuruh oleh guru.

Skor 1 : Siswa mencatat soal yang disampaikan dengan disuruh oleh guru.

Skor 0 : Siswa tidak mencatat soal yang disampaikan.

9. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan kurang lengkap dan kurang tepat waktu.

Skor 0 : Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi memberikan gambaran secara konkrit mengenai keaktifan belajar akuntansi siswa selama mengikuti proses pembelajaran. Dokumentasi berupa foto dan video yang menggambarkan keaktifan belajar akuntansi siswa ketika proses pembelajaran.

3. Catatan Lapangan

Catatan lapangan berupa formulir yang digunakan sebagai catatan berbagai aspek dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas yang dilakukan guru dan siswa. Catatan ini juga untuk mengetahui hal-hal yang tidak sesuai dengan perencanaan.

Dalam penelitian ini catatan lapangan dibuat untuk mendapatkan data tentang situasi, kondisi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan Bantuan Media *Scrabbel*.

H. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif deskriptif

Analisis yang digunakan pada penelitian ini adalah Analisis Data Kuantitatif Deskriptif. Untuk menganalisis data secara kuantitatif, langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Membuat kategori penyekoran untuk Keaktifan Belajar Akuntansi.
- b. Menghitung dan menjumlahkan skor Keaktifan Belajar pada tiap siswa.
- c. Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Keaktifan Belajar Akuntansi yang diamati.
- d. Menghitung skor Keaktifan Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2013:137)

- e. Menghitung persentase skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi dengan cara membagi skor total Keaktifan Belajar Akuntansi dengan jumlah indikator yang digunakan.

2. Penyajian Data

Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, dan sebagainya (Sugiyono, 2013: 341). Penyajian data dilakukan dalam rangka penyusunan informasi secara sistematis mulai dari perencanaan, pelaksanaan tindakan dan refleksi pada masing-masing siklus. Setelah dilakukan penyajian data dalam bentuk tabel maupun grafik, data akan lebih mudah untuk dipahami. Dalam penelitian ini, data hasil observasi yang telah dihitung dan diolah akan disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Data yang mencerminkan Keaktifan Belajar Akuntansi akan disajikan dalam tabel, dan data mengenai peningkatan yang terjadi pada Keaktifan Belajar Akuntansi akan digambarkan dalam grafik.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan upaya pencarian makna data. Penarikan kesimpulan dilakukan untuk menjawab rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian. Dalam penelitian ini, setelah data disajikan dalam bentuk tabel dan grafik, dilakukan pemaknaan data ke dalam pernyataan.

I. Prosedur Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) sehingga prosedur dan langkah-langkah pelaksanaan penelitian ini mengikuti prinsip-prinsip dasar yang berlaku dalam penelitian tindakan. Langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan ini menurut Suharsimi Arikunto (2012: 17-20) yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan

refleksi. Berikut ini dijelaskan masing-masing siklus beserta keempat komponen penelitian tindakan kelas yang dilakukan:

1. Siklus 1

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini rencana tindakan yang dilakukan yaitu peneliti melakukan kesepakatan dengan guru mata pelajaran akuntansi kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan. Langkah-langkah yang dilaksanakan meliputi:

- 1) Observasi dan pengamatan kondisi kelas, kondisi siswa, dan metode pembelajaran yang digunakan.
- 2) Mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
- 4) Menyusun lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansi siswa.
- 5) Membuat format catatan lapangan yang akan digunakan untuk mencatat peristiwa-peristiwa penting dalam pembelajaran.
- 6) Berkonsultasi dengan guru mata pelajaran akuntansi mengenai segala kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap tindakan merupakan implementasi perencanaan sebelumnya, yaitu kegiatan guru melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan

menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* dengan media *Scrabble*. Tindakan yang dilakukan di dalam kelas disesuaikan dengan rencana pembelajaran yang telah disiapkan dalam RPP. Hal-hal yang dilakukan dalam tahap ini adalah :

1) Pendahuluan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah guru memberikan salam, presensi, mengecek kesiapan siswa, serta melakukan apersepsi tentang materi yang akan disampaikan serta memberikan gambaran tentang model pembelajaran *kooperatif teknik teams games tournament* dengan media *scrabble*.

2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti ini guru melakukan hal-hal yang telah ada dalam prosedur penerapan model *kooperatif teknik teams games tournament* yang terdiri dari proses tahap presentasi, tahap tim atau diskusi kelompok, tahap *games*, tahap *tournament*, dan tahap penghargaan tim.

a) Tahap Presentasi

Pada tahap ini guru mempresentasikan materi pembelajaran yang nanti akan digunakan dalam *game*.

b) Tahap Tim

Setelah guru melakukan presentasi di depan kelas, selanjutnya dibentuk tim (kelompok). Guru membagi siswa ke dalam

beberapa tim, dengan setiap tim terdiri dari 8 orang yang di bagi secara heterogen (berdasarkan tingkat keaktifan).

c) Tahap Games

Pada tahap ini guru memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa.

d) Tahap Tournament

Pada tahap ini, tahap games sedang berlangsung. Pada tahap ini salah satu dari anggota kelompok yang memiliki keaktifan yang sama dari setiap kelompok bertanding dalam meja pertandingan .setiap anggota kelompok berusaha untuk menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru dengan benar dan secepat mungkin. Setelah waktu yang diberikan selesai maka pemain akan membacakan jawabannya.

e) Tahap Penghargaan Tim

Pada tahap ini, guru mengumumkan kelompok yang menang. Masing-masing tim akan mendapatkan hadiah, sesuai dengan jumlah skor yang diperoleh.

3) Penutupan

Pada tahap ini guru memberikan kesimpulan terhadap materi yang telah disampaikan dan menyebutkan materi jurnal umum untuk pertemuan selanjutnya dengan model dan teknik pembelajaran yang sama.

c. Pengamatan

Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi dan catatan lapangan. Pengamatan dilakukan selama pembelajaran berlangsung dengan melihat berbagai aktivitas di dalam kelas.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada seluruh kegiatan siklus I selanjutnya dilakukan analisis, pemaknaan, penjelasan dan penyimpulan data. Hasil kesimpulan yang didapat berupa tingkat keaktifan rencana pembelajaran yang dibuat serta daftar permasalahan serta kendala-kendala yang dihadapi di lapangan selama melaksanakan proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* dengan media *scrabble*. Hasil ini kemudian dijadikan dasar untuk melakukan perencanaan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II ini disusun setelah siklus I terlaksana dan berfungsi untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I apabila sudah diketahui letak keberhasilan dan hambatan dari tindakan yang selesai dilaksanakan pada siklus I, peneliti bersama guru menentukan rancangan untuk siklus II. Tahap-tahap yang dilakukan siklus II sama dengan tahap-tahap pada siklus I yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Materi pembelajaran pada siklus II adalah jurnal umum. Pada siklus II

bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan pelaksanaan pembelajaran pada siklus I untuk mencapai keberhasilan.

J. Indikator Keberhasilan

Kriteria keberhasilan dari penelitian ini adalah adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntitan selama proses pembelajaran berlangsung. Mulyasa (2009: 256) menjelaskan bahwa dilihat dari segi proses, pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas jika seluruhnya atau minimal 75% siswa terlibat aktif dan menunjukkan kegairahan belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar, dan rasa percaya diri yang tinggi. Tindakan ini dikatakan berhasil jika diperoleh persentase Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa sekurang-kurangnya 75%.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Tempat Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan yang beralamat di Jalan Tentara Pelajar No 17 Tamanagung Muntilan. SMA Muhammadiyah 1 Muntilan ini terletak di lokasi yang sangat strategis karena berada di pinggir jalan utama Semarang-Yogya sehingga dapat dengan mudah dijangkau.

SMA Muhammadiyah 1 Muntilan berdiri sejak tahun ajaran 1977. SMA Muhammadiyah 1 Muntilan pada tanggal 1 April 1978 mendapatkan SK dengan status terdaftar. Pada tanggal 30 desember 1983 terbit SK diakui untuk sekolah ini, pada tanggal 1 februari 1989 status SMA Muhammadiyah 1 Muntilan berubah menjadi disamakan.

1. Nama dan Alamat Instansi

- a. Nama Sekolah : SMA Muhammadiyah 1 Muntilan
- b. Nama Kepala Sekolah : Edy Yusuf S.Pd
- c. Alamat
 - 1) Jalan/nomor : Jln. Tentara Pelajar No.17 Muntilan
 - 2) Desa/Kelurahan : Tamanagung
 - 3) Kecamatan : Muntilan
 - 4) Kabupaten/Kodya : Magelang
 - 5) Propinsi : Jawa Tengah
 - 6) Kode Pos : 56413

- d. Status Sekolah : Terakreditasi A
- e. Tahun Berdiri : 1977

B. Pra Penelitian Tindakan Kelas

Kegiatan sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) antara lain :

1. Observasi Awal

Kegiatan observasi awal dimulai dengan diskusi antara peneliti dengan guru tentang permasalahan yang dihadapi di dalam kelas selama proses pembelajaran akuntansi. Diskusi yang dilakukan membahas permasalahan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan kegiatan pra-tindakan dengan melakukan observasi awal pada pembelajaran akuntansi yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan metode pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru seperti ceramah dan penugasan .

Observasi dilaksanakan pada hari Kamis, 01 Oktober 2015 di Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan. Observasi dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian. Peneliti menemukan persamaan hasil observasi dengan pernyataan guru bahwa permasalahan utama di kelas adalah mengenai Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa yang masih sangat rendah dimana sebanyak 20 siswa dari 33 siswa (60,61%) dikatakan tidak aktif saat KBM berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan, diketahui bahwa terdapat masalah yang dihadapi para siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan metode ceramah yang mendominasi pembelajaran tidak dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Dari penemuan masalah tersebut perlu adanya suatu tindakan penyelesaian masalah keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan. Peneliti menawarkan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016.

2. Perencanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* dengan Bantuan Media *Scrabble*

Untuk mengatasi masalah Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan, maka dibuatlah rencana pembelajaran yang cocok sebagai upaya meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Model Pembelajaran yang dipilih yaitu Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*. Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* merupakan suatu teknik dari pembelajaran kooperatif dengan menempatkan siswa sebagai aktor utama dalam proses pembelajaran, serta kombinasi games *tournament* dengan media *Scrabble* diharapkan siswa dapat belajar sambil

bermain, sehingga siswa nantinya dapat merasakan belajar akuntansi itu menyenangkan.

Setelah dipilih model pembelajaran yang akan diterapkan guna meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, peneliti berkolaborasi dengan guru untuk merencanakan tindakan yang akan dilaksanakan. Peneliti membuat perencanaan pembelajaran dan mengkonsultasikan kepada guru agar guru dapat memberikan kritik ataupun saran serta memahami konsep dari penelitian yang akan dilaksanakan.

3. Penyusunan Rencana Tindakan

Peneliti menerapkan Model Pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* sebanyak dua siklus. Kegiatan inti dalam pembelajaran akuntansi dengan teknik TGT adalah presentasi, belajar tim, *games-tournament*, dan penghargaan tim. Pelaksana tindakan, yaitu penerapan Model Pembelajaran Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* adalah guru mata pelajaran akuntansi di SMA Muhammadiyah 1 Muntitan Ibu Reni S.Pd dan dibantu peneliti, sedangkan yang menjadi observer sebanyak 4 orang, yaitu 4 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Akuntansi untuk menilai Keaktifan Belajar Akuntansi serta menilai hasil dari *games-tournament* untuk menentukan tim terbaik.

Keaktifan belajar akuntansi yang diamati oleh observer adalah :

a. Keaktifan Visual

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

b. Keaktifan Lisan

- 1) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar.
- 2) Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 3) Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.

c. Keaktifan Mendengar

- 1) Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 2) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

d. Keaktifan Menulis

- 1) Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.
- 2) Siswa mengerjakan latihan yang diberikan kepada guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

C. Hasil Penelitian

1. Siklus I

Peneliti menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* Siklus I pada hari Selasa, 27 Oktober 2015 pukul 10.15 WIB sampai dengan pukul 11.45 WIB. Guru yang mengajar dalam penelitian ini adalah guru akuntansi SMA Muhammadiyah 1 Muntilan, Ibu Reni S.Pd. berkolaborasi dengan peneliti, sedangkan observer ialah 4 mahasiswa program studi pendidikan akuntansi. Materi yang diajarkan pada siklus I yaitu mengenai Jurnal Umum.

Berikut diuraikan hasil penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Scrabble* pada siklus I :

a. Perencanaan

Sebelum memulai tindakan pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dilakukan perencanaan pembelajaran dengan langkah-langkah :

- 1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan media *Scrabble*.
- 2) Menyiapkan soal-soal mengenai materi Jurnal Umum.

- 3) Menyiapkan Media *Scrabble*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansi dan catatan lapangan sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*
- 5) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi tim yang terbaik saat *tournament*.
- 6) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* yang dilaksanakan.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti berkolaborasi dengan guru melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* sesuai rencana berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dibagi dalam 4 tahap yaitu presentasi, belajar tim, *games-tournament* dan penghargaan tim.

Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada hari Selasa, 27 oktober 2015.

1) Selasa, 27 oktober 2015

a) Kegiatan awal

Guru memberi salam kepada siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai *Teams Games Tournament* guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dari peneliti.

b) Kegiatan inti

(1) Presentasi

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* adalah presentasi kelas. Guru terlebih dahulu membagikan handout materi jurnal umum kepada siswa dan melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit.

(2) Belajar Tim

Sebelum memulai belajar tim siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 8-9 siswa setiap tim, sehingga terbentuk 4 tim dalam kelas. Pembagian tim belajar ini dengan memperhatikan heterogenitas siswa berdasarkan keaktifan belajar siswa dari KBM yang telah

berlangsung sebelumnya. Guru membacakan pembentukan tim di depan kelas dan siswa langsung mengelompok sesuai instruksi dari guru.

Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya dan apabila terdapat materi atau soal yang belum dimengerti bisa bertanya kepada guru atau teman dari timnya, Keaktifan Belajar Akuntansi mulai tampak saat kegiatan belajar tim ini.

Dalam belajar tim, kerjasama antar siswa di dalam tim mulai terlihat. Mereka saling membantu sekiranya ada kawannya yang belum mengerti dan belum paham.

(3) *Games-Tournament Media Scrabble*

Games yang diberikan yaitu *Scrabble*. Langkah-langkah dalam permainan TGT dengan Media *Scrabble* sebagai berikut :

- (a) Guru mengeluarkan media *Scrabble* dan diletakan dalam meja *tournament*.
- (b) Guru dan peneliti menjelaskan cara bermain *games tournament* dengan media *Scrabble*.
- (c) Peneliti membacakan soal yang harus dikerjakan oleh pemain.

(d) Setelah soal selesai dibacakan, masing masing pemain dari tiap tim maju ke meja tournament dan menyusun balok balok huruf untuk menjawab soal tersebut dan setiap soal diberi waktu untuk menjawab maksimal 2 menit.

(e) Pemain yang mampu menjawab soal dengan waktu tercepat dan jawabannya benar akan mendapat skor 3, apabila jawabannya salah akan mendapat skor satu. Untuk pemain yang mampu menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor 2, pemain dengan jawaban salah akan mendapat skor 1, dan pemain yang tidak menjawab akan mendapatkan skor 0.

(4) Penghargaan Tim

Penghargaan tim diberikan kepada tim yang memiliki poin paling banyak.

c) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi penjurnalan umum dari bukti transaksi yang akan digunakan untuk *games-tournament* siklus II. Guru menutup pembelajaran pada hari ini dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

Selama melakukan pengamatan, observer menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, serta kamera digital untuk merekam atau pun mencatat kegiatan pembelajaran dan keaktifan belajar akuntansi.

Hasil pengamatan siklus I dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu :

1) Data Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I

Tabel 3. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I

Aspek		Uraian Indikator	Persentase
Keaktifan Visual	1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.,	77,27%
	2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	75,76%
Keaktifan Lisan	3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	60,61%
	4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	78,79%
	5	Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	84,85%
Keaktifan Mendengar	6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM	74,24%
	7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	75,76%
Keaktifan Menulis	8	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	77,27%
	9	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	80,30%
Persentase Keaktifan Belajar Akuntansi			76,09%

Sumber : Data Primer yang Diolah

*perhitungan ada pada lampiran halaman 135-136

Berdasarkan tabel di atas, dari 33 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah `1 Muntilan diperoleh data keaktifan belajar akuntansi yang meliputi :

- 1) 77,27% siswa memperhatikan penjelasan guru/teman pada saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) 75,76% siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.
- 3) 60,61% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 4) 78,79% siswa member jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 5) 84,85% siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
- 6) 74,24% siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 7) 75,76% siswa mendengarkan temannya pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.
- 8) 77,27% siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 9) 80,30% siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian Keaktifan Belajar Akuntansi siklus 1 menunjukkan bahwa indikator pencapaian minimal Keaktifan Belajar Akuntansi 75% sudah tercapai, yakni dengan pencapaian

siklus I sebesar 76,09%. Ketercapainya indikator keberhasilan siklus I belum didukung oleh kesetaraan pencapaian persentase setiap indikator lainnya. Indikator siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok, dan indikator siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok mendapatkan persentase di atas 80%, tetapi indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar, siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar hanya mendapat persentase di bawah dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%). Perlu perhatian khusus di siklus II agar indikator yang masih lemah dapat ditingkatkan lagi.

d. Refleksi

Berdasarkan data yang ditampilkan di atas diketahui bahwa beberapa aspek Keaktifan Belajar Akuntansi siswa belum optimal. Dengan melihat pelaksanaan tindakan pada siklus I maka perlu dilaksanakan perbaikan pada siklus II. Berdasarkan hasil pengamatan siklus I diperoleh beberapa kekurangan yang dijadikan bahan refleksi, yaitu:

- 1) Siswa masih belum paham mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Scrabble* sehingga masih banyak siswa yang kebingungan.
- 2) Kerjasama antara siswa dalam kelompok yang masih kurang, masih ada siswa yang individual dalam mengerjakan soal.

- 3) Cara pemberian soal kepada siswa pada saat *games tournament* kurang efektif.
- 4) Antusias siswa mengikuti pembelajaran masih kurang, terbukti dengan masih sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan kekurangan pada siklus I, maka rencana perbaikan yang disusun untuk siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Scrabble*.
- 2) Mengubah cara penyampaian soal kepada siswa pada saat *game tournament*.
- 3) Memberikan motivasi kepada siswa untuk yakin, mantap, dan percaya diri mengutarakan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran.

2. Siklus 2

Peneliti menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* Siklus II pada hari Kamis, 29 oktober 2015 pukul 08.30 WIB sampai dengan pukul 10.00 WIB. Materi yang diajarkan pada siklus II yaitu mengenai pencatatan transaksi/bukti transaksi ke jurnal umum.

Berikut diuraikan hasil penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan *Scrabble* pada siklus II :

a. Perencanaan

Secara teknis pelaksanaan pada siklus II sama dengan siklus I dengan memperhatikan hasil refleksi yang diperoleh pada siklus I. Beberapa kekurangan yang dijadikan bahan refleksi antara lain:

- 1) Siswa masih belum paham mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media *Scrabble* sehingga masih banyak siswa yang kebingungan.
- 2) Kerjasama antara siswa dalam kelompok yang masih kurang, masih ada siswa yang individual dalam mengerjakan soal.
- 3) Cara pemberian soal kepada siswa pada saat *games tournament* kurang efektif.
- 4) Antusias siswa mengikuti pembelajaran masih kurang, terbukti dengan masih sedikit siswa yang mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan kekurangan pada siklus I, maka rencana perbaikan yang disusun untuk siklus II adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan penjelasan kepada siswa mengenai prosedur pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif teknik *Teams Games Tournament* dengan bantuan media *Scrabble*.
- 2) Mengubah cara penyampaian soal kepada siswa pada saat *game tournament*.

- 3) Memberikan motivasi kepada siswa untuk yakin, mantap, dan percaya diri mengutarakan pertanyaan saat kegiatan pembelajaran.

Sebelum memulai tindakan pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dilakukan perencanaan pembelajaran dengan langkah-langkah :

- 1) Peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran berupa RPP dari silabus yang didapatkan dari guru mata pelajaran sebagai pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan media *Scrabble*.
- 2) Menyiapkan soal-soal mengenai materi Jurnal Umum.
- 3) Menyiapkan Media *Scrabble*.
- 4) Menyiapkan lembar observasi Keaktifan Belajar Akuntansi dan catatan lapangan sebagai pedoman dalam pelaksanaan tindakan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*
- 5) Menyiapkan hadiah atau *reward* bagi tim yang terbaik saat *tournament*.
- 6) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran mengenai RPP dan skenario Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* yang dilaksanakan.

b. Tindakan

Pada tahap tindakan, peneliti berkolaborasi dengan guru melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* sesuai rencana berdasarkan RPP yang telah dibuat sebelumnya. Pelaksanaan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dibagi dalam 4 tahap yaitu presentasi, belajar tim, *games-tournamen* dan penghargaan tim. Pelaksanaan pembelajaran tersebut pada hari Kamis , 29 oktober 2015.

1) Kamis, 29 oktober 2015

a) Kegiatan awal

Guru memberi salam kepada para siswa dan dilanjutkan presensi kehadiran siswa. Sebelum memulai *Teams Games Tournament* guru terlebih dahulu melakukan apersepsi dengan menjelaskan tujuan pembelajaran serta skenario Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* dari peneliti.

b) Kegiatan inti

(1) Presentasi

Tindakan pertama dalam pelaksanaan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* adalah presentasi kelas. Guru terlebih dahulu membagikan

handout materi jurnal umum kepada siswa dan melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit.

(2) Belajar Tim

Sebelum memulai belajar tim siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 8-9 siswa setiap tim, sehingga terbentuk 4 tim dalam kelas. Pembagian tim belajar ini dengan memperhatikan heterogenitas siswa berdasarkan keaktifan belajar siswa dari KBM yang telah berlangsung sebelumnya. Guru membacakan pembentukan tim di depan kelas dan siswa langsung mengelompok sesuai instruksi dari guru.

Setelah seluruh siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya dan apabila terdapat materi atau soal yang belum dimengerti bisa bertanya kepada guru atau teman dari timnya, Keaktifan Belajar Akuntansi mulai tampak saat kegiatan belajar tim ini.

Dalam belajar tim, kerjasama antar siswa di dalam tim mulai terlihat. Mereka saling membantu sekiranya ada kawannya yang belum mengerti dan belum paham.

(3) *Games-Tournament Media Scrabble*

Games yang diberikan yaitu *Scrabble*. Langkah-langkah dalam permainan TGT dengan Media *Scrabble* sebagai berikut :

- (a) Guru mengeluarkan media *Scrabble* dan diletakkan dalam meja *tournament*.
- (b) Guru dan peneliti menjelaskan cara bermain games *tournament* dengan media *Scrabble*.
- (c) Peneliti meletakkan amplop soal di meja *tournament*.
- (d) Setelah soal selesai di letakkan permainan dimulai. Masing masing pemain dari tiap tim maju ke meja *tournament*, membuka amplop soal, soal dibacakan kepada anggota kelompoknya, mengerjakan yang telah dibacakan kemudian menyusun balok balok huruf untuk menjawab soal tersebut dan setiap soal diberi waktu untuk menjawab maksimal 2 menit.
- (e) Pemain yang mampu menjawab soal dengan waktu tercepat dan jawabanya benar akan mendapat skor 3, apabila jawabanya salah akan mendappat skor satu. Untuk pemain yang mampu menjawab soal dengan benar akan mendapatkan skor 2, pemain dengan jawaban salah akan mendapat skor 1, dan pemain yang tidak menjawab akan mendapatkan skor 0.

(4) Penghargaan Tim

Penghargaan tim diberikan kepada tim yang memiliki poin paling banyak. Guru mengumumkan pemenang dari *games-tournament* siklus I dan siklus II ini untuk maju ke depan dan menerima penghargaan tim.

c) Kegiatan akhir

Guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi jurnal umum yang akan digunakan untuk *games-tournament* siklus II. Guru menutup dengan doa dan memberi salam kepada para siswa.

c. Pengamatan

Selama melakukan pengamatan, observer menggunakan lembar observasi, catatan lapangan, serta kamera digital untuk merekam atau pun mencatat kegiatan pembelajaran dan keaktifan belajar akuntansi. Hal-hal yang diamati selama observer melakukan pengamatan adalah melihat keaktifan belajar akuntansi selama pembelajaran berlangsung dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble*.

Hasil pengamatan siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu :

2) Data Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II

Tabel 4. Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus II

Aspek		Uraian Indikator	Persentase
Keaktifan Visual	1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.,	83,33%
	2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.	86,36%
Keaktifan Lisan	3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	75,76%
	4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	80,30%
	5	Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	86,36%
Keaktifan Mendengar	6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat KBM	84,85%
	7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	84,85%
Keaktifan Menulis	8	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	86,36%
	9	Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	87,88%
Persentase Keaktifan Belajar Akuntansi			84,01%

Sumber : Data Primer yang Diolah

*perhitungan ada pada lampiran halaman 162-163

Berdasarkan tabel di atas, dari 33 siswa yang mengikuti pembelajaran Akuntansi di kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah `1

Muntilan diperoleh data keaktifan belajar akuntansi yang meliputi :

- 1) 83,33% siswa memperhatikan penjelasan guru/teman pada saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
- 2) 86,36% siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

- 3) 75,76% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 4) 80,30% siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman saat kegiatan belajar mengajar.
- 5) 86,36% siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
- 6) 84,85% siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.
- 7) 84,85% siswa mendengarkan temannya pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.
- 8) 86,36% siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
- 9) 87,88% siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Hasil penelitian siklus II menunjukkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 84,01%. Hal ini menunjukkan bahwa Keaktifan Belajar Akuntansi telah melebihi indikator pencapaian minimal. Keaktifan Belajar Akuntansi di siklus II mengalami perubahan cukup pesat karena sudah banyak siswa yang merasa nyaman, senang, tertarik dari Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* yang telah dilakukan. Pada pembelajaran ini para

siswa merasa lebih bisa belajar akuntansi dengan mudah dan menyenangkan.

d. Refleksi

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* pada siklus II secara keseluruhan berjalan dengan baik. Hal ini terbukti dengan meningkatnya Keaktifan Belajar Akuntansi dibandingkan pada siklus I dari seluruh indikator.

Pelaksanaan pembelajaran akuntansi dengan menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* pada siklus II mampu mencapai tujuan yang telah ditetapkan, yaitu meningkatnya Keaktifan Belajar Akuntansi. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016 dikatakan berhasil.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016. Upaya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dengan menerapkan Model

Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* meliputi:

1. tahapan presentasi
2. belajar tim
3. *games-tournament*
4. penghargaan tim.

Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dilihat dari:

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
2. Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.
3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar mengajar.
4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru atau teman pada saat kegiatan belajar mengajar.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar.
7. Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.
8. Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
9. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Pada siklus I, secara keseluruhan proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik sesuai perencanaan yang telah dibuat dimana guru sebagai

pemberi informasi dan fasilitator di dalam kelas untuk mengelola keadaan kelas dapat dijalankan dengan baik. Proses pembelajaran yang diawali dengan presentasi, belajar tim, dan *games-tournament* pada hari yang sama dapat berjalan dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan persentase akhir rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi diatas 75% dan persentase tiap indikator yang diatas 75%, sehingga siklus I berhasil, walaupun dalam persentase tiap indikator, terdapat indikator Keaktifan Belajar Akuntansi siswa hanya mendapat persentase di bawah dari keberhasilan indikator yang dibuat (75%). Pengenalan Media *Scrabble* yang merupakan media yang jarang dipakai oleh siswa dalam proses merupakan permasalahan yang dihadapi pada siklus I, semuanya menjadi bahan refleksi untuk diperbaiki agar siklus II nantinya dapat berjalan dengan baik.

Pada siklus II, pelaksanaan pembelajaran melihat dari hasil refleksi siklus I dengan maksud untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Pengenalan Media *Scrabble* dan perubahan cara penyampaian soal pada setiap siswa dapat memperbaiki keaktifan belajar siswa. Terlihat keaktifan belajar siswa semakin meningkat saat pembelajaran siklus II setelah kedua bahan refleksi tersebut dilaksanakan.

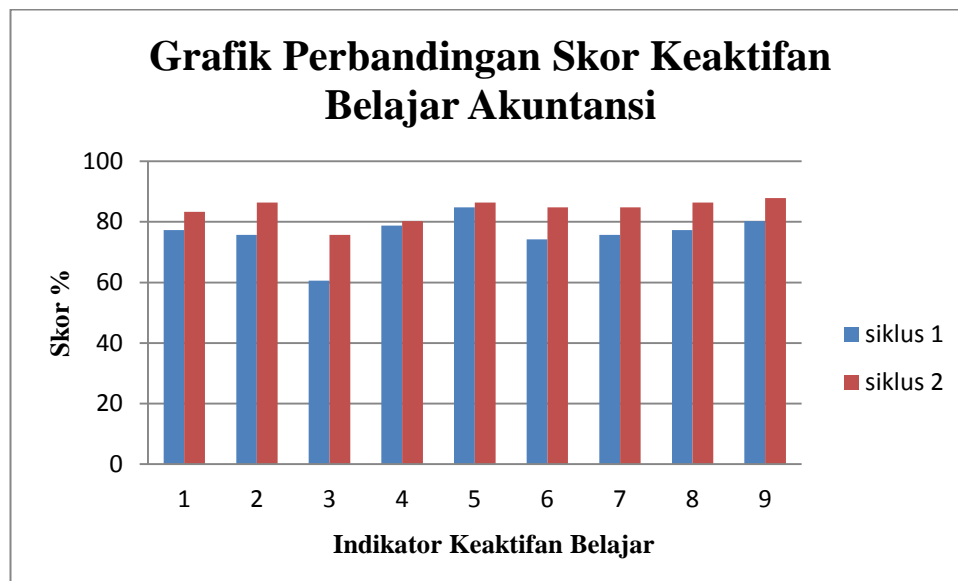
Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble*. Peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi terlihat jelas dari mulai

siklus I, dan siklus II yang dilihat dengan meningkatnya persentase Keaktifan Belajar Akuntansi.

Tabel 5. Perbandingan Skor Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II

No	Aspek	Indikator	Siklus I	Siklus II	Peningkatan
1	Visual	Siswa memperhatikan penjelasan guru /teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.	77,27%	83,33%	6,06%
2		Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru	75,76%	86,36%	10,60%
3	Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	60,61%	75,76%	15,15%
4		Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	78,79%	80,30%	1,51%
5		Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.	84,85%	86,36%	1,51%
6	Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.	74,24%	84,85%	10,61%
7		Siswa mendengarkan temannya saat saat kegiatan belajar dalam kelompok.	75,76%	84,85%	9,09%
8	Menulis	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	77,27%	86,36%	9,09%
9		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam belajar dalam kelompok.	80,30%	87,88%	7,58%
Skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi			76,09%	84,01%	7,92%

Sumber : Data Primer yang Diolah



Gambar 2. Grafik Skor Keaktifan Belajar Akuntansi Siklus I dan II

Keterangan :

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.
2. Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.
3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.
4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.
6. Siswa mendengarkan penjelasan guru saat Kegiatan belajar mengajar.
7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.
8. Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.
9. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok

Tabel 5 dan gambar 2 memperlihatkan perbandingan skor Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II yang mengalami peningkatan. Peningkatan persentase tertinggi terjadi pada indikator siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar yang mencapai 15,15 % dan peningkatan persentase terendah pada indikator siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman pada saat

kegiatan belajar mengajar dan pada indikator siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok yang mencapai 1,52%.. Berikut ini penjelasannya :

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan kegiatan belajar dalam kelompok.

Terjadi peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,06%. Hal ini sejalan dengan pendapat Wina Sanjaya (201: 250) salah satu keunggulan dari pembelajaran kooperatif ialah menumbuhkan sikap hormat kepada orang lain dengan menyadari keterbatasan diri sendiri dan bersedia menerima segala perbedaan, sehingga kecerdasan emosional siswa terbangun ditambah dengan dorongan keinginan berprestasi maka siswa pun aktif dalam memperhatikan penjelasan guru atau teman.

2. Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru.

Wina Sanjaya (2013: 250) menyatakan bahwa salah satu kompetensi yang dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif ialah minat (kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan). Adanya *games-tournament* dalam Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi untuk mempelajari materi pelajaran. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam membaca buku/materi Akuntansi dari guru mengalami peningkatan sebesar 10,60% dari siklus I sebesar 75,76% menjadi 86,36% pada siklus II.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.

Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar (tahap presentasi) mengalami peningkatan sebesar 15,15% yang diperoleh dari peningkatan siklus I sebesar 60,61% menjadi 75,76% pada siklus II. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan Slavin (2010), bahwa *Teams Games Tournament* dapat mengembangkan berbagai kompetensi individu siswa diantaranya aktif dalam mengajukan pertanyaan.

4. Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.

Menurut Wina Sanjaya (2013: 249), salah satu kelebihan dari pembelajaran kooperatif ialah membantu mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan secara verbal dan membandingkan dengan ide-ide orang lain. Setelah penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT, Keaktifan Belajar Akuntansi dalam memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan sebesar 1,51% dari siklus I sebesar 78,79% menjadi 80,30% pada siklus II.

5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif teknik TGT, keaktifan siswa dalam hal melakukan diskusi kelompok mengalami peningkatan sebesar 1,51% dari siklus I sebesar 84,85% menjadi 86,36% pada siklus II. Hal ini dikarenakan, salah satu tahapan dalam pembelajaran kooperatif teknik TGT ialah belajar tim yang mengharuskan antar siswa dalam tim

tersebut saling membantu dalam menyelesaikan permasalahan dan juga dalam *games-tournament* mereka saling membantu untuk meraih kemenangan dalam sebuah tim. Hal ini, sesuai dengan pendapat Wina Sanjaya (2013: 247), pembelajaran kooperatif melatih siswa untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.

Menumbuhkan sikap hormat dengan orang lain serta kecenderungan untuk meningkatkan prestasi merupakan sebagian kecil dari kelebihan model pembelajaran kooperatif (Wina Sanjaya, 2013: 250). Pendapat tersebut, sejalan dengan hasil penelitian penerapan TGT yang dilakukan mengenai Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar, terdapat peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi dalam indikator tersebut sebesar 10,61% dari siklus I sebesar 74,24 % menjadi 84,85% pada siklus II.

7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Keaktifan siswa dalam mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok setelah menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik TGT mengalami peningkatan sebesar 9,09% dari siklus I sebesar 75,76% menjadi sebesar 84,85% pada siklus II. Peningkatan persentase skor indikator tersebut dikuatkan dengan pendapat Slavin (2010), pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan sosialnya, mendengarkan teman

(pendapat/jawaban/pertanyaan) saat kegiatan belajar tim dan games-tournament merupakan implementasi dari itu semua.

8. Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif teknik *teams games tournament* dapat membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar serta mendorong siswa untuk lebih berprestasi (Wina Sanjaya, 2013: 250).

Bentuk tanggung jawab itu adalah mencatat soal pada saat *kegiatan belajar dalam kelompok*. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mencatat soal yang diucapkan teman pada saat *games-tournament* dengan media *Scrabble* setelah menerapkan model pembelajaran tersebut, mengalami peningkatan sebesar 9,09% dari siklus I sebesar 77,27% menjadi 86,36% pada siklus II.

9. Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok.

Kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok mengalami peningkatan setelah melaksanakan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT). Peningkatan Keaktifan Belajar pada indikator tersebut sebesar 7,58% dari siklus I sebesar 80,30% menjadi 87,88% pada siklus II. Hasil penelitian tersebut didukung dengan pendapat yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2013: 250), salah satu kelebihan pembelajaran kooperatif

ialah membantu memberdayakan siswa lebih bertanggung jawab dalam belajar (mengerjakan latihan dari guru).

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntitan Tahun Ajaran 2015/2016 dengan Keaktifan Belajar Akuntansi mencapai minimal 75%, sesuai dengan yang diungkapkan oleh Mulyasa (2009), bahwa pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila seluruhnya atau setidaknya sebagian besar 75% siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran.

Dari pembahasan terhadap kesembilan indikator Keaktifan Belajar Akuntansi, terlihat peningkatan skor pada setiap indikator dari siklus I ke siklus II, sejalan dengan pernyataan Slavin (2010: 142) bahwa pembelajaran kooperatif telah menunjukkan variasi kajian yang sangat luas yang dapat memberi pengaruh positif pada serangkaian variabel nonkognitif yang penting. Pengaruh positif dari pembelajaran kooperatif pada rasa harga diri siswa, dukungan kelompok terhadap pencapaian prestasi, waktu mengerjakan tugas, kekooperatifan, dan variabel lainnya yang positif dan kuat. Hal ini sejalan pula dengan penelitian yang dilakukan oleh Irfan Dwijayanto (2012) berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN

Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013”. Dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 11,019% berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,891% menjadi 90% (siklus II), dan juga penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdul Fatah Latief (2015) yang berjudul “Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament I* Dengan Bantuan Media *Illustrated Accounting Card* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Materi Pokok Akuntansi Utang dan Akuntansi Piutang Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015”. Dibuktikan dengan adanya peningkatan di setiap indikator Keaktifan Belajar Akuntansi dari siklus I ke siklus II. Peningkatan skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi sebesar 12,76% berasal dari skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi siklus I 78,19% menjadi 90,95% (siklus II). Dikuatkan pula dengan penelitian yang berjudul “Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012” karya Rani Apriani tahun 2012. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan belajar Akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta tahun ajaran 2011/2012 sebesar 13.58% yang berasal dari siklus I sebesar 65,28% dan siklus II meningkat menjadi 78,82%.

Penelitian ini menyebutkan bahwa dengan diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan media pembelajaran berbentuk permainan atau *game* dapat meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi. Oleh karena itu, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016.

E. Keterbatasan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan dalam implementasi Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* di Kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan antara lain :

1. Data peningkatan Aktivitas Belajar Siswa dalam penelitian ini hanya dilihat secara klasikal dan indikator, bukan per individu, sehingga belum dapat memperlihatkan data siswa tiap individunya.
2. Dari beberapa Aktivitas dalam pembelajaran, peneliti hanya mengamati empat keaktifan yaitu Keaktifan Visual, Keaktifan Lisan, Keaktifan Mendengar, dan Keaktifan Menulis. Hal ini karena empat keaktifan tersebut lebih sering digunakan dalam pembelajaran Akuntansi, sedangkan aktivitas lainnya jarang digunakan dan cukup sulit untuk diamati seperti Keaktifan menggambar, metrik, mental dan emosional.

3. Terbatasnya waktu yang diberikan oleh pihak sekolah dan sedikitnya materi yang disampaikan sehingga tidak menutup kemungkinan data yang diambil oleh peneliti belum memadai.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada BAB IV dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* Dapat Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Pada Siswa Kelas XI IPS 3 SMA Muhammdiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016. Keaktifan belajar akuntansi siswa kelas XI IPS 3 SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun Ajaran 2015/2016 secara umum mengalami peningkatan sebesar 7,92% dari 76,09% pada siklus I menjadi 84,01% pada siklus II.

Indikator siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan kegiatan belajar dalam kelompok mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 6,06%. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam membaca buku/materi Akuntansi dari guru mengalami peningkatan sebesar 10,60% dari siklus I sebesar 75,76% menjadi 86,36% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar (tahap presentasi) mengalami peningkatan sebesar 15,15% yang diperoleh dari peningkatan siklus I sebesar 60,61% menjadi 75,76% pada siklus II. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar mengalami peningkatan sebesar 1,51% dari siklus I sebesar 78,79% menjadi 80,30% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam hal melakukan diskusi kelompok mengalami peningkatan sebesar 1,51% dari siklus I sebesar

84,85% menjadi 86,36% pada siklus II. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar, meningkat sebesar 10,61% dari siklus I sebesar 74,24 % menjadi 84,85% pada siklus II. Keaktifan siswa dalam mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok mengalami peningkatan sebesar 9,09% dari siklus I sebesar 75,76% menjadi sebesar 84,85% pada siklus II. Keaktifan Belajar Akuntansi dalam mencatat soal yang diucapkan teman mengalami peningkatan sebesar 9,09% dari siklus I sebesar 77,27% menjadi 86,36% pada siklus II. Kemampuan siswa dalam mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar kelompok mengalami peningkatan sebesar 7,58% dari siklus I sebesar 80,30% menjadi 87,88% pada siklus II.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran sebagai berikut :

1. Saran bagi guru

- a. Guru sebaiknya memberikan model pembelajara yang menarik, pemilihan model pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kemampuan siswa agar siswa merasa tertarik dan membuat siswa aktif bertanya dalam kegiatan belajar mengajar.
- b. Guru perlu memberikan penguatan pada siswa. Penguatan diberikan agar siswa memiliki keberanian dalam menyampaikan idea tau gagasannya pada guru dan menyampaikan pertanyaan pada guru.

- c. Guru perlu merancang pembelajaran yang mampu membuat siswa aktif bertanya pada guru. Guru dapat memberikan pertanyaan dalam bentuk menggali atau membimbing siswa untuk bertanya kembali pada guru.
 - d. Guru sebaiknya memberikan inovasi dalam pelaksanaan proses pembelajaran agar siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru sehingga KBM dapat terlaksana dengan lancar.
 - e. Guru dapat menerapkan Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi, dikarenakan adanya peningkatan Keaktifan Belajar Akuntansi setelah menerapkan model pembelajaran yang dibuktikan dengan hasil penelitian.
2. Saran bagi peneliti selanjutnya
- a. Dapat mengembangkan penelitian yang sudah ada, melalui penambahan atau inovasi dalam media *Scrabble*.
 - b. Mencoba melakukan model pembelajaran yang baru, kreatif, dan inovatif agar bermanfaat dalam permasalahan-permasalahan siswa saat KBM berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. (2011). *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Alam.S. (2007).*Ekonomi (untuk SMA dan MA Kelas XI)*.Jakarta : ESIS
- David W. Johson, dkk. (2010). *Cooperative Learning.Strategi pembelajaran Untuk Sukses Bersama*. Bandung: Nusa Media
- Hamzah B, Uno.(2012). *Model Pembelajaran (Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif)*. Jakarta: PT BumiAksara.
- IrfanDwijayanto. (2012). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan bantuan Media Akuntapoli (Akuntansi-Monopoli) untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas XI IPS 3 MAN Yogyakarta III Tahun Ajaran 2012/2013.*Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Isjoni.(2013). *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik)*. Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Martinis Yamin.(2007). *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta: Gunung Persada Pers.
- Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, &Metode Penerapan)*.Yogyakarta: PustakaPelajar.
- Moh.Uzer Usman. (2009). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muh. Abdul Fatah. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif Teknik Teams Games Tournament (TGT) dengan Bantuan Media *Illustrated Accounting Card* untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa pada Materi Pokok Akuntansi Utang dan Piutang Kelas XI Akuntansi SMK Muhammadiyah 2 Yogyakarta TahunAjaran 2014/2015. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Muhibbin Syah. (2010). *Psikologi Pendidikan (Dengan Pendekatan Baru)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2009). *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2011). *Praktik Penelitian Tindakan Kelas (Menciptakan Perbaikan Berkesinambungan)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Nana Syaodih Sukamdinata. (2006). *Landasan Psikologis Proses Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Nana Sudjana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung Sinar :BaruAlgensindo.
- Nana Sudjana. (2010). *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Rani Apriani. (2012). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk meningkatkan Keaktifan Belajar Akuntansi Siswa Kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2011/2012. *Skripsi*. Yogyakarta: FE UNY.
- Rochiati Wiriatmadja. (2011). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung :Remaja Rosdakarya.
- Rusman. (2011). *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalitas Guru* .Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin E. Robert. (2010). *Cooperative Learning (Teori, Riset, dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media.
- Sugihartono, dkk.(2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta :Bumi Aksara.
- Sumad iSuryabrata. (2011). *Psikologi Pendidikan* .Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Suwardjono. (2006). *Teori Akuntansi Perekayasaan Pelaporan Keuangan*. Yogyakarta: BPFE Yogya

WinaSanjaya. (2006). *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

_____. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

_____. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana Prenada media Group.

LAMPIRAN

LAMPIRAN I (SIKLUS I)

- 1. Silabus**
- 2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 3. Handout Materi Jurnal Umum**
- 4. Daftar Nama Tim**
- 5. Soal Diskusi (Belajar Tim)**
- 6. Soal *Games Tournament Media Scrabble***
- 7. Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi**
- 8. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi**
- 9. Catatan Lapangan**
- 10. Dokumentasi Media *Scrabble***

SILABUS

Nama Sekolah : SMA Muhammadiyah 1 Muntilan
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/ Program : XI/ IPS
Semester : 1
Standar Kompetensi : 5. Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa
Alokasi waktu : 58 X 45 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ Alat
5.1 Mendeskripsikan akuntansi sebagai sistem informasi	Sistem Informasi - Definisi akuntansi - Kualitas informasi akuntansi - Proses kegiatan akuntansi - Beberapa pemakai informasi akuntansi - Karakteristik pemakai informasi akuntansi - Kegunaan informasi akuntansi - Bidang-bidang akuntansi - Profesi akuntan	- Menyimpulkan akuntansi sebagai sistem informasi dengan mengkaji berbagai sumber. - Mengidentifikasi sifat, tujuan, dan fungsi laporan keuangan dengan mengkaji sumber bahan dan SAK. - Mengkaji referensi dan mempresentasikan	- Mendefinisikan pengertian dasar akuntansi. - Merumuskan kualitas informasi akuntansi. - Menjelaskan proses akuntansi dan kualitas informasi akuntansi. - Mengidentifikasi kegunaan informasi akuntansi	Penilaian Afektif/ Sikap Penilaian Kognitif	10 x 45	M.T. Ritonga, dkk. 2007. <i>Ekonomi dan Akuntansi untuk SMA Jilid 2 Kelas XI.</i> Jakarta: PT.

	- Etika profesi akuntan	proses akuntansi. - Mengidentifikasi manfaat/ kegunaan informasi akuntansi bagi pemakainya dengan mengkaji sumber bahan. - Mengidentifikasi etika profesi akuntansi dengan mengkaji sumber bahan.	bagi masing-masing pemakai. - Mengidentifikasi macam-macam bidang spesialisasi akuntansi. - Mengidentifikasi etika profesi akuntan.			Phibeta Aneka gama
5.2 Menafsirkan persamaan akuntansi	Persamaan Akuntansi	- Mengkaji referensi untuk menerapkan persamaan akuntansi.	- Menerapkan rumus persamaan akuntansi dan aturan debit/ kredit. - Menafsirkan definisi perusahaan jasa.	Penilaian Afektif/ Sikap	10 X 45	Alat: LCD Proyekto, Laptop
5.3 Mencatat transaksi berdasarkan mekanisme Debit dan Kredit	Analisis Debit/ Kredit	- Mengidentifikasi dokumen sumber dengan mengkaji	- Menganalisis bukti transaksi keuangan/bukti	Penilaian Kognitif	10 X 45	

5.4 Mencatat transaksi/ dokumen ke dalam jurnal umum	Jurnal Umum	<p>sumber bahan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan hubungan fungsional tiap rekening dalam jurnal umum dengan mengkaji sumber bahan. 	<p>pencatatan.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menjurnal transaksi keuangan. 		14 X 45	
5.5 Melakukan posting dari jurnal ke buku besar	Posting	<ul style="list-style-type: none"> - Mengkaji referensi untuk memindahbukukan atau posting jurnal ke buku besar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Memindahbukukan (posting) jurnal ke buku besar. 	<p>Penilaian Afektif/ Sikap</p> <p>Penilaian Kognitif</p>	14 X 45	

SILABUS

Nama Sekolah : SMA Muhammadiyah 1 Muntilan
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/ Program : XI/ IPS
Semester : 2
Standar Kompetensi : 5. Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa
Alokasi waktu : 60 X 45 menit

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi Waktu (menit)	Sumber/ Bahan/ Alat
5.6 Membuat ikhtisar siklus akuntansi perusahaan jasa	Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa <ul style="list-style-type: none"> - Tahap Pencatatan - Tahap Pengikhtisaran - Tahap Pelaporan 	<ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan tahapan pencatatan transaksi perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan. - Menerapkan tahap pengikhtisaran transaksi perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan. - Menerapkan tahap 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun daftar sisa / neraca sisa - Menyusun Jurnal Penyesuaian - Menyusun Kertas Kerja 	Penilaian Afektif/ Sikap Penilaian Kognitif	28 x 45	M.T. Ritonga, dkk. 2007. <i>Ekonomi dan Akuntansi untuk SMA Jilid 2 Kelas XI</i> . Jakarta:

5.7 Menyusun laporan keuangan perusahaan jasa	Laporan Keuangan <ul style="list-style-type: none"> - Laporan L/R - Laporan Perubahan Ekuitas - Neraca - Laporan Arus Kas 	pelaporan transaksi pada perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan. <ul style="list-style-type: none"> - Menerapkan tahap pelaporan transaksi pada perusahaan jasa dengan mengkaji sumber bahan. - Menyusun kliping tentang laporan keuangan dari Koran, majalah, internet, dll 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyusun Laporan Keuangan 	Penilaian Afektif/ Sikap Penilaian Kognitif	32 X 45	PT. Phibeta Aneka gama Alat: LCD Proyektor , Laptop
---	---	--	---	---	---------	---

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Muhammadiyah 1 Muntilan
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/Semester : XI/Gasal
Standar Kompetensi : Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa
Kompetensi Dasar : Mencatat transaksi / dokumen ke dalam jurnal umum
Pertemuan : 1 dan 2
Jumlah Pertemuan : 2 x Pertemuan
KKM : 75
Alokasi Waktu : 4x 45 menit (2xPertemuan)

1. Indikator:

- 1.1 Menjelaskan pengertian jurnal umum
- 1.2 Menjelaskan fungsi jurnal
- 1.3 Menentukan bentuk jurnal umum
- 1.4 Menjurnal transaksi keuangan perusahaan jasa

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari kompetensi ini diharapkan peserta didik kompeten dalam:

- 1.1 Menjelaskan pengertian jurnal umum
- 1.2 Menjelaskan fungsi jurnal
- 1.3 Menentukan bentuk jurnal umum
- 1.4 Menjurnal umum transaksi keuangan perusahaan jasa

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

Jurnal berasal dari kata “jour” (Bahasa Perancis) yang artinya hari. Pengertian jurnal atau buku harian adalah formulir khusus yang dipakai untuk mencatat setiap bukti pencatatan atau transaksi secara kronologis yang memuat nama-nama akun sesuai kolom debit dan kolom kredit beserta jumlah dan nilai uang

Dari pengertian di atas, maka jurnal memiliki fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi Historis

Jurnal merupakan tempat mencatat menurut urutan tanggal terjadinya transaksi dan kejadian.

b. Fungsi Mencatat

Jurnal akan mencatat semua transaksi dan kejadian di dalam perusahaan.

c. Fungsi Analisis

Menganalisis pengaturan transaksi/kejadian terhadap posisi harta, utang, dan modal sehingga dapat diketahui akun mana yang bertambah dan berkurang. Analisis dalam jurnal akan menghasilkan berapa debet dan berapa kredit.

d. Fungsi Instruktif

Jurnal memerintahkan pencatatan debet dan kredit dalam buku besar sesuai dengan jumlahnya.

e. Fungsi Informatif

Jurnal memberikan penjelasan tentang waktu dan peristiwa ekonomi yang terjadi, dan pengaruhnya terhadap akun yang bersangkutan.

Jurnal berguna untuk menjembatani pencatatan transaksi dari buku harian ke akun buku besar, dan mengontrol keseimbangan jumlah debet dan jumlah kredit. Jurnal terdiri dari jurnal umum dan jurnal khusus. Pada jurnal umum dapat juga dicatat jurnal penyesuaian, jurnal penutup, dan jurnal pembalik. Mengenai jurnal khusus, dan pembalik akan dibahas pada bab-bab berikutnya

Bentuk jurnal umum

Jurnal Umum

Halaman:...

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
-	-	-	-	-	-

Cara menjurnal:

1. Tiap halaman jurnal diberi nomor halaman.
2. Angka tahun ditulis pada baris pertama kolom tanggal.
3. Nama bulan ditulis pada baris di bawah tahun.
4. Tanggal ditulis urut pada lajur kedua kolom tanggal.
5. Analisis transaksi yang terjadi. Akun apa yang bertambah atau berkurang.
6. Dari analisa tersebut, akun apa yang ada di debet maupun di kredit.
7. Nama akun pada kolom debet ditulis lebih dahulu pada kolom keterangan menepi ke kiri disertai dengan jumlah uang pada lajur debet.
8. Nama akun pada kolom kredit ditulis kemudian pada kolom keterangan dan menjorok ke kanan, disertai dengan jumlah uang pada lajur kredit.
9. Keterangan ringkas (apabila diperlukan) dapat ditulis pada kolom keterangan di bawah nama akun.
10. Kolom Ref diisi dengan nomor akun apabila pos jurnal telah dipindahkan (*posting*) ke buku besar.

Sebagai ilustrasi, perhatikan sebuah usaha Bengkel RAMA yang telah beroperasi sejak beberapa waktu yang lalu. Selama Juli 2015 mempunyai transaksi berikut ini, yang telah dinyatakan dengan bukti transaksi.

Juli 2015:

Tanggal 3 Rama membayar utang kepada Toko Rapi Motor Rp600.000,00.

14 Rama menerima pembayaran hasil reparasi Rp1.200.000,00

16 Rama membeli perlengkapan reparasi secara kredit dari toko Rapi Motor Rp375.000,00

23 Rama telah menyelesaikan pekerjaan reparasi dengan nilai Rp1.800.000,00 tetapi pembayaran belum diterima dan faktur dikirim hari ini kepada CV Ardat.

27 Rama membayar gaji pegawai bulan ini Rp1.500.000,00.

Jurnal Umum

Halaman: 1

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2015 Juli	3	Utang usaha		600.000	
		Kas			600.000
	14	Kas		1.200.000	
		Pendapatan jasa			1.200.000
	16	Perlengkapan reparasi		375.000	
		Kas			375.000
	23	Piutang usaha		1.800.000	
		Pendapatan jasa			1.800.000
	27	Beban gaji		1.500.000	
		Kas			1.500.000

Pertemuan 2

Pencatatan Bukti Transaksi Ke dalam Jurnal Umum

Sebelum bukti transaksi keuangan dicatat dalam jurnal umum, terlebih dahulu dilakukan analisis untuk menentukan pengaruh terhadap akun-akun diperusahaan. Pola pencatatan transaksi dalam jurnal diatur dalam sebuah mekanisme debit dan kredit. Pengertian debit dalam akuntansi menunjukkan sisi sebelah kiri, dan kredit menunjukkan sebelah kanan. Mekanisme debit dan kredit terlihat dalam table sebagai berikut :

Keterangan	Bertambah	Berkurang
Harta	Debet	Kredit
Utang	Kredit	Debet
Modal	Kredit	Debet
Pendapatan	Kredit	Debet
Beban	Debet	Kredit

Contoh

1 Mei 2015 Tn Mamat menyetor uang pribadi kedalam perusahaan “MAMAT TAILOR” sebagai modal awal sebesar Rp 4.000.000. Analisis transaksi

Harta perusahaan bertambah dalam bentuk kas Rp 4.000.000(debet)

Modal bertambah Rp 4.000.000 (Kredit)

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
1 Mei '15	Kas		4.000.000	
	Modal			4.000.000

Tanggal 2 Mei 2015 disewa sebuah ruko untuk usaha jait dengan membayar Rp6.000.000 untuk 6 bulan. Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Harta perusahaan bertambah dalam bentuk sewa dibayar dimuka, dan harta perusahaan berkurang dalam bentuk kas.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2 Mei '15	Sewa dibayar dimuka		6.000.000	
	Kas			6.000.000

Tanggal 4 Mei 2015 dibeli tunai perlengkapan mesin jahit dari toko jaya sebesar Rp 2.000.000. Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Harta perusahaan dalam bentuk perlengkapan jahit bertambah, dan harta berkurang dalam bentuk kas.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
4 Mei '15	Perlengkapan		2.000.000	
	Kas			2.000.000

Tanggal 10 Mei telah diselesaikan jahitan pakaian pelanggan sebesar Rp 600.000, dan uang yang diterima baru Rp 400.000,

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
10Mei '15	Kas		400.000	
	Piutang		200.000	
	Pendapatan Jahit			600.000

Tanggal 12 Mei dibeli peralatan jahit dari Sekawan seharga Rp. 2.000.000, dan baru dibayar Rp 1.500.000

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
12Mei '15	Peralatan		2.000.000	
	Utang			500.000
	Kas			1.500.000

Tanggal 18 Mei telah diselesaikan jahitan pakaian tuan Ahmad seharga Rp 1.000.000 sudah dikirim tagihannya.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
18Mei '15	Piutang		1.000.000	
	Pendapatan jahit			1.000.000

Tanggal 19 Mei dibayar utang kepada toko sekawan.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
19Mei '15	utang		500.000	
	Kas			500.000

Tanggal 20 Mei tuan ali mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadi sebesar Rp 500.000

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
20Mei '15	Prive		500.000	
	Kas			500.000

4. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
Dengan Media *Scrabble*.

5. Media, Alat Pembelajaran, dan Sumber Belajar

a. Media dan Alat

- Lembar Observasi Keaktifan Belajar
- Catatan Lapangan
- Lembar Latihan Soal
- Materi Akuntansi Jurnal Umum
- Spidol, Kamera Digital, dan Media *Scrabble*

b. Sumber Belajar

- M.T. Ritonga, dkk. 2007. *Ekonomi dan Akuntansi untuk SMA Jilid 2 Kelas XI*. Jakarta: PT. Phibeta Aneka gama.
- Yuliana Sudremi, dkk. 2007. *Pengetahuan Sosial Ekonomi Kelas XI SMA/MA 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

6. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam b. Salah seorang siswa memimpin berdoa. c. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran d. Guru mengecek kebersihan kelas dan kerapian peserta didik dan mengkondisikan diri siap belajar. e. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. g. Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang sebelumnya 	10 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik diberikan tugas untuk membaca dan mencermati <i>hand-out</i> materi 	

	<p>Jurnal Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Guru menjelaskan dengan presentasi dan mendemonstrasikan di papan tulis langkah-langkah yang akan dilakukan dalam proses pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum 3) Guru dan murid melakukan tanya jawab mengenai materi jurnal umum <p>b. Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik dibagi dalm kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 8 orang. 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. 3) Peserta didik secara kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompoknya mengerjakan dan mengetahui jawabannya. 4) Perwakilan kelompok melaporkan hasil kerjasama mereka. 5) Kelompok yang lain memberikan tanggapan 6) Guru melanjutkan pembelajaran dengan melakukan <i>Games Tournament</i> dengan Media <i>Scrabble</i> 7) Guru memberikan motivasi pada peserta didik yang belum dapat menjawab dengan benar dan memberikan penguatan pada peserta didik yang telah mampu menjawab dengan benar <p>c. Konfirmasi</p> <p>Hasil dari presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> disimpulkan bersama-sama dengan pengarahan dari guru</p>	<p>20 menit</p> <p>45 menit</p> <p>5 menit</p>
	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah di pelajari dan kesulitan yang dihadapi peserta didik b. Menyimpulkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Scrabble</i> c. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan menghimbau peserta didik untuk belajar di 	<p>10 menit</p>

	<p>Media <i>Scrabble</i></p> <p>7) Guru memberikan motivasi pada peserta didik yang belum dapat menjawab dengan benar dan memberikan penguatan pada peserta didik yang telah mampu menjawab dengan benar</p> <p>c. Konfirmasi Hasil dari presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> disimpulkan bersama-sama dengan pengarahan dari guru</p>	5 menit
	<p>Penutup</p> <p>b. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah di pelajari dan kesulitan yang dihadapi peserta didik</p> <p>c. Menyimpulkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Scrabble</i></p> <p>d. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan menghimbau peserta didik untuk belajar di rumah.</p> <p>e. Kegiatan belajar mengajar ditutup dengan doa dan guru mengucapkan salam</p>	10 menit

7. Penilaian

a. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Nomor Butir
1	Keaktifan Visual	Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok..	1
	Keaktifan Visual	Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru	2
2	Keaktifan Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	3
		Siswa member jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar	4

		mengajar.	
		Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.	5
3	Keaktifan Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.	6
		Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	7
4	Keaktifan Menulis	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	8
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	9

- b. Pedoman Penyekoran Keaktifan Belajar Akuntansi dalam Pembelajaran Akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Scrabble*:

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat belajar mengajar dan belajar dalam kelompok

Skor 2	:	Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru/teman
Skor 1	:	Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru atau teman.
Skor 0	:	Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru atau teman.

- 2) Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 2	:	Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru dengan serius/tenang.
Skor 1	:	Siswa kurang serius dalam membaca buku/materi akuntansi dari guru.
Skor 0	:	Siswa tidak membaca buku/materi akuntansi dari guru.

- 3) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar .

Skor 2	:	Siswa mengajukan pertanyaan lebih dari sekali
Skor 1	:	Siswa mengajukan pertanyaan hanya sekali
Skor 0	:	Siswa tidak mengajukan pertanyaan.

- 4) Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman pada saat belajar mengajar.

Skor 2	:	Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman lebih dari sekali.
Skor 1	:	Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman hanya sekali.
Skor 0	:	Siswa tidak memberikan jawaban, saran, pendapat atau komentar kepada guru/teman.

- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok

Skor 2	:	Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.
Skor 1	:	Siswa melakukan diskusi kelompok tetapi tidak sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan atau hanya setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.
Skor 0	:	Siswa tidak melakukan diskusi kelompok.

- 6) Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar

Skor 2	:	Siswa selalu mendengarkan penjelasan dari guru
Skor 1	:	Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan dari guru
Skor 0	:	Siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru

- 7) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2	:	Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama lebih dari setengah jalannya kegiatan dengan serius
Skor 1	:	Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama kurang dari setengah jalannya kegiatan dan sering bercanda.
Skor 0	:	Siswa tidak mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.

- 8) Siswa mencatat soal yang disampaikan pada saat belajar dalam kelompok

Skor 2	:	Siswa mencatat soal yang disampaikan tanpa disuruh oleh guru.
Skor 1	:	Siswa mencatat soal yang disampaikan dengan disuruh oleh guru
Skor 0	:	Siswa tidak mencatat soal yang disampaikan.

- 9) Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan lengkap dan tepat waktu.
Skor 1	:	Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan kurang lengkap dan kurang tepat
Skor 0	:	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan.

Untuk menganalisis data secara kuantitatif, langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Membuat kategori penyekoran untuk Keaktifan Belajar Akuntansi.
- Menghitung dan menjumlahkan skor Keaktifan Belajar pada tiap siswa.
- Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Keaktifan Belajar Akuntansi yang diamati.
- Menghitung skor Keaktifan Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2010: 144)

- Menghitung persentase skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi dengan cara membagi skor total Keaktifan Belajar Akuntansi dengan jumlah indikator yang digunakan.

Yogyakarta, 27 Oktober 2015
Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa,

Reni Yulianti S.Pd
NIP.

Armay Hikmawanti
NIM. 12803244055

Materi Pembelajaran Jurnal Umum

Jurnal berasal dari kata “jour” (Bahasa Perancis) yang artinya hari. Pengertian jurnal atau buku harian adalah formulir khusus yang dipakai untuk mencatat setiap bukti pencatatan atau transaksi secara kronologis yang memuat nama-nama akun sesuai kolom debit dan kolom kredit beserta jumlah dan nilai uang.

Dari pengertian di atas, maka jurnal memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Historis

Jurnal merupakan tempat mencatat menurut urutan tanggal terjadinya transaksi dan kejadian.

2. Fungsi Mencatat

Jurnal akan mencatat semua transaksi dan kejadian di dalam perusahaan.

3. Fungsi Analisis

Menganalisis pengaturan transaksi/kejadian terhadap posisi harta, utang, dan modal sehingga dapat diketahui akun mana yang bertambah dan berkurang. Analisis dalam jurnal akan menghasilkan berapa debit dan berapa kredit.

4. Fungsi Instruktif

Jurnal memerintahkan pencatatan debit dan kredit dalam buku besar sesuai dengan jumlahnya.

5. Fungsi Informatif

Jurnal memberikan penjelasan tentang waktu dan peristiwa ekonomi yang terjadi, dan pengaruhnya terhadap akun yang bersangkutan.

Jurnal berguna untuk menjembatani pencatatan transaksi dari buku harian ke akun buku besar, dan mengontrol keseimbangan jumlah debet dan jumlah kredit. Jurnal terdiri dari jurnal umum dan jurnal khusus. Pada jurnal umum dapat juga dicatat jurnal penyesuaian, jurnal penutup, dan jurnal pembalik. Mengenai jurnal khusus, dan pembalik akan dibahas pada bab-bab berikutnya.

Bentuk jurnal umum

Jurnal Umum

Halaman:...

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
-	-	-	-	-	-

Cara menjurnal:

1. Tiap halaman jurnal diberi nomor halaman.
2. Angka tahun ditulis pada baris pertama kolom tanggal.
3. Nama bulan ditulis pada baris di bawah tahun.
4. Tanggal ditulis urut pada lajur kedua kolom tanggal.
5. Nama akun pada kolom debet ditulis lebih dahulu pada kolom keterangan menepi ke kiri disertai dengan jumlah uang pada lajur debet.
6. Nama akun pada kolom kredit ditulis kemudian pada kolom keterangan dan menjorok ke kanan, disertai dengan jumlah uang pada lajur kredit.

7. Keterangan ringkas (apabila diperlukan) dapat ditulis pada kolom keterangan di bawah nama akun.
8. Kolom Ref diisi dengan nomor akun apabila pos jurnal telah dipindahkan (*posting*) ke buku besar.

Sebelum bukti transaksi keuangan dicatat dalam jurnal, terlebih dahulu dilakukan analisis untuk menentukan pengaruhnya terhadap akun – akun di perusahaan. Sebagai ilustrasi, perhatikan sebuah usaha reparasi kendaraan RAMA yang telah beroperasi sejak beberapa waktu yang lalu. Selama Juli 2015 mempunyai transaksi berikut ini, yang telah dinyatakan dengan bukti transaksi.

Juli 2015:

Tanggal 3 Rama membayar utang kepada Toko Rapi Motor Rp600.000,00.

14 Rama menerima pembayaran hasil reparasi Rp1.200.000,00

16 Rama membeli perlengkapan reparasi secara kredit dari toko Rapi Motor Rp375.000,00

23 Rama telah menyelesaikan pekerjaan reparasi dengan nilai Rp1.800.000,00 tetapi pembayaran belum diterima dan faktur dikirim hari ini kepada CV Ardat.

27 Rama membayar gaji pegawai bulan ini Rp1.500.000,00.

Jurnal Umum

Halaman: 1

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2015 Juli	3	Utang usaha		600.000	
		Kas			600.000
	14	Kas		1.200.000	
		Pendapatan jasa			1.200.000
	16	Perlengkapan reparasi		375.000	
		Kas			375.000
	23	Piutang usaha		1.800.000	
		Pendapatan jasa			1.800.000
	27	Beban gaji		1.500.000	
		Kas			1.500.000

Daftar Nama Tim TGT

Daftar Nama Tim TGT	
TIM 1 1. Alif Fahreza Yuananda 2. Fajriatun Nafiah 3. Muhammad Abdillah 4. Niluh Anggita Raras 5. Haafizh Dwi Aghna 6. Susi Puspa Sari 7. Veni Verina Indriani 8. Mega Dian Anggraini	TIM 2 1. Arifin Ramadhan 2. Faat Rozak Fatah 3. Fikri Aditya 4. Ismi Khasanah 5. Isnaeni Yuli Krisnawatu 6. Nisadzakia 7. Ziana Maulida Savira 8. Amalia Pratikasuri
Tim 3 1. Anggun Septiana 2. Anita Rizki Maulida 3. Dewi Rahma Diyantu 4. Luthfi Caesario 5. Panji Arighi Imawan 6. Endah Dwi Andriani 7. Siti Lestari 8. Evi Lindiawati	Tim 4 1. Annisa Mayang Indri A 2. Sandi Prima Kurnia Dwi 3. Risqi Nur Alfian 4. Rizki Widi Candra W 5. Sarah Indri Pujiati 6. Siti Lailatul Utami 7. Ilmi shoyfiyah 8. Dwi Murniati

Soal Belajar Tim (Diskusi)

1. Apa pengertian dari jurnal umum?

Jawaban: Jurnal merupakan buku harian untuk mencatat semua transaksi dan kejadian secara kronologis yang memuat nama-nama akun sesuai kolom debit dan kolom kredit beserta jumlah dan nilai uang.

Tabel 1. Pedoman penskoran soal nomor 1

Kriteria Jawaban	Skor
Jurnal merupakan buku harian untuk mencatat semua transaksi dan kejadian secara kronologis yang memuat nama-nama akun sesuai kolom debit dan kolom kredit beserta jumlah dan nilai uang.	5
Jurnal merupakan buku harian untuk mencatat semua transaksi dan kejadian secara kronologis yang memuat nama-nama akun sesuai kolom debit dan kolom kredit	4
Jurnal merupakan buku harian untuk mencatat semua transaksi dan kejadian secara kronologis yang memuat nama-nama akun	3
Jurnal merupakan buku harian untuk mencatat semua transaksi dan kejadian secara kronologis	2
Jurnal merupakan buku harian untuk mencatat semua transaksi	1
Menjawab salah	0,5
Jumlah skor maksimal	5

2. Sebutkan fungsi jurnal umum!

Jawaban:

Ada lima yaitu fungsi mencatat, historis, analisis, instruktif, dan informatif.

Tabel 2. Pedoman penskoran soal nomor 2

Kriteria Jawaban		Skor
Menyebutkan	Mencatat	1
	Historis	1
	Analisis	1
	Instruktif	1
	Informatif	1
Jumlah skor maksimal		5

3. Pada tanggal 1 Januari 2015 Maya sebagai pemilik dari sebuah karaoke keluarga "Mamamia" meyetorkan modal pertama berupa uang tunai sebesar Rp7.000.000,00 dan peralatan senilai Rp1.000.000,00. Jurnal untuk transaksi tersebut adalah....

Jawaban:

Jurnal Umum

Halaman: 1

Tanggal		Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2015	1	Kas		7.000.000	
Jan		Peralatan		1.000.000	
		Modal usaha			8.000.000

Tabel 3. Pedoman penskoran soal nomor 3

Kriteria Jawaban	Skor
Membuat formulir jurnal umum	1
Menuliskan tanggal transaksi dengan benar	1
Menuliskan nama akun dengan benar	1
Menggolongkan akun sesuai kolom debit/kredit	1
Menuliskan jumlah atau nilai uangnya dengan benar	1
Menjawab salah	0,5
Jumlah skor maksimal	5

4. Bengkel Hana selama bulan Desember 2014 mempunyai transaksi berikut ini:

Desember 2014:

- Tanggal 3 Hana membayar utang kepada Toko Rapi Motor Rp600.000,00
- 6 Hana menerima pembayaran Rp3.500.000,00 untuk pekerjaan reparasi yang telah dikerjakan.
- 14 Hana membayar sewa tempat bulan Desember Rp450.000
- Catatlah transaksi tersebut ke dalam jurnal umum!

Jawaban:

Jurnal Umum

Halaman: 1

Tanggal		Akun/Keterangan	Ref	Debit	Kredit
2014 Des	3	Utang usaha		600.000	
		Kas			600.000
	6	Kas		3.500.000	
		Pendapatan jasa			3.500.000
	14	Beban sewa		450.000	
		Kas			450.000

Tabel 7. Pedoman penskoran soal nomor 4

Kriteria Jawaban		Skor
Setiap transaksi atau kejadian jika dicatat dengan benar (terdapat tiga transaksi)	Membuat formulir jurnal umum	1
	Menuliskan tanggal transaksi dengan benar	1
	Menuliskan nama akun dengan benar	1
	Menggolongkan akun sesuai kolom debit/kredit	1
	Menuliskan jumlah atau nilai uangnya dengan benar	1
	Menjawab salah	0,5
Jumlah skor maksimal setiap transaksi		5

Soal Games Tournament

No	Soal
1	Pada tanggal 1 agustus 2015 nadia menyetorkan uang tunai ke kas salonnya sebesar Rp 50.000.000,00
2	Tanggal 1 agustus nadia membeli sebuah computer seharga Rp 5.000.000,00.
3	Tanggal 1 agustus nadia membeli sampho dan bahan habis pakai lainnya sebesar Rp 500.000,00
4	Diterima pendapatan dari jasa rias sebesar Rp 1.000.000
5	Pada tanggal 2 agustus dibayar biaya iklan sebesar Rp 1.500.000
6	2 agustus 2015 diterima pelunasan jasa rias dan dekorasi pengantin sebesar Rp 2.000.000
7	2 agustus 2015 Memberikan jasa dekorasi sebesar Rp 5.000.000, sebesar Rp 3.000.000, diterima secara tunai dan sisanya akan dibayar seminggu kemudian.
8	3 agustus 2015 nadia membayar sewa tempat sebesar Rp 12.000.000 untuk satu tahun.
9	3 agustus 2015 membeli furniture salon sebesar Rp 1.000.000
10	3 agustus 2015 diterima pendapatan dari jasa potong rambut sebesar Rp 20.000
11	4 agustus 2015 Nadia meminjam uang ke bank sebagai tambahan modal sebesar Rp 20.000.000
12	6 Agustus di terima bukti pmbayaran rekening listrik untuk bulan ini sebesar

Soal Games Tournament

	Rp 250.000
13	6 agustus 2015 nadia membeli peralatan salon sebesar Rp 10.000.000 secara kredit.
14	7 agustus di terima nota untuk pembelian bahan habis pakai sebesar Rp 100.000
15	Di bayar biaya telepon sebesar Rp 250.000
16	Diterima faktur untuk pembelian peralatan salon sebesar Rp 1.000.000
17	8 agustus diterima pelunasan piutang pada tanggal 2 agustus sebesar Rp 2.000.000
18	10 agustus 2015 di kirim faktur kepada nyonya annisa atas jasa dekorasi sebesar Rp 3.000.000
19	13 Agustus 2015 diterima pendapatan dari jasa rias pengantin sebesar Rp 2.000.000
20	14 Agustus 2015 diterima pembayaran dari ny. Annisa sebesar Rp 3.000.000
21	16 Agustus telah diselesaikan pengerjaan jasa dekorasi sebesar Rp 3.000.000, dan baru di terima uang sejumlah Rp 1.500.000
22	Diterima nota untuk pembelian peralatan sebesar Rp 1.500.000
23	20 Agustus 2015 dibayar biaya gaji sebesar Rp 1.000.000
24	23 Agustus 2015 menerima pendapatan dari rias wisuda sebesar Rp 1.500.000
25	26 Agustus 2015 dikirim faktur kepada Nonya ana sebesar Rp 5.000.000 atas pengerjaan dekorasi.

Soal Games Tournament

26	Di terima nota sebesar Rp 250.000, untuk pembelian barang habis pakai dari toko mawar.
27	Di terima faktur dari toko enggal untuk pembelian peralatan salon sebesar Rp 1.500.000

Lembar Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi

Petunjuk Pengisian :

1. Pahami setiap aspek yang diamati
2. Berikan skor pada setiap aspek untuk masing-masing siswa sesuai kriteria yang telah ditentukan
3. Berikut ini adalah aspek-aspek yang akan diamati :

No. Butir	Uraian Indikator	Indikator
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar dalam kelompok	Keaktifan Visual
2	Siswa membaca buku/materi Akuntansi dari guru	
3	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar.	Keaktifan Lisan
4	Siswa memberi jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar mengajar.	
5	Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok	
6	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.	Keaktifan Mendengar
7	Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	
8	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat kegiatan belajar dalam kelompok.	Keaktifan Menulis
9	Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	

1. Siswa memperhatikan penjelasan guru/ teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru/ teman.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru atau teman.

Skor 0 : siswa tidak memperhatikan penjelasan guru atau teman.

2. Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 2 : Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru dengan dengan serius/ tenang.

Skor 1 : Siswa kurang serius dalam membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 0 : Siswa tidak membaca buku/materi akuntansi dari guru.

3. Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar.

Skor 2 : Siswa mengajukan pertanyaan lebih dari sekali.

Skor 1 : siswa mengajukan pertanyaan hanya sekali.

Skor 0 : Siswa tidak mengajukan pertanyaan.

4. Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman pada saat belajar mengajar.

Skor 2 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman lebih dari sekali.

Skor 1 : siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman hanya sekali.

Skor 0 : Siswa tidak memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman.

5. Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 1 : Siswa melakukan diskusi kelompok tetapi tidak sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan atau hanya setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.

Skor 0 : Siswa tidak melakukan diskusi dalam kelompok.

6. Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar.

Skor 2 : Siswa selalu mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 1 : Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan dari guru.

Skor 0 : Siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru.

7. Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama lebih dari setengah jalannya kegiatan dengan serius.

Skor 1 : Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama kurang dari setengah jalannya kegiatan dan sering bercanda.

Skor 0 : siswa tidak mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.

8. Siswa mencatat soal yang disampaikan pada saat belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mencatat soal yang disampaikan tanpa disuruh oleh guru.

Skor 1 : Siswa mencatat soal yang disampaikan dengan disuruh oleh guru.

Skor 0 : Siswa tidak mencatat soal yang disampaikan.

9. Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan lengkap dan tepat waktu.

Skor 1 : Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan kurang lengkap dan kurang tepat waktu.

Skor 0 :Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan

Data Siklus 1

No	Nama	Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Alif fahreza Yuananda	1	1	1	2	2	1	2	1	2	13
2	Amalia Pratikasuri	1	1	1	2	1	2	1	1	2	12
3	Anggun Septiana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
4	Annisa Mayang Indri Astuti	1	1	2	1	1	1	2	1	1	11
5	Anita Rizki Maulida	2	2	2	2	2	2	1	2	2	17
6	Arifin Ramadhan	2	2	1	1	2	2	2	1	1	14
7	Dewi Rahma Diyanti	1	2	2	1	1	1	1	2	2	13
8	Dwi Murniati	1	1	1	2	2	1	2	1	2	13
9	Endah Dwi Andriani	2	2	1	1	2	2	1	2	1	14
10	Evi Lindiawati	1	1	1	2	2	1	2	2	2	14
11	Faat Rozak Fatah	1	1	2	1	1	1	1	1	1	10
12	Fajriatun Nafiah	1	2	1	2	2	1	1	2	2	14
13	Fikri Aditya	1	1	1	2	1	1	1	1	2	11
14	Haafizh Dwi Aghna	1	1	0	2	2	1	1	1	2	11
15	Hajar Kristiaji Prakoso	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8
16	Ilmi Shoyfiyah	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
17	Ismi Khasanah	1	1	2	1	2	1	1	2	1	12
18	Isnaeni Yuli krisnawati	2	1	2	1	2	1	2	1	1	13
19	Luthfi Caesario Handyan	1	1	0	2		1	1	1	2	9
20	Mega Dian Anggaraini	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
21	Muhammad Abdillah	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
22	Niluh Anggita Raras	2	2	2	1	2	2	1	2	1	15
23	Nisadzakia	2	1	2	2	2	1	1	1	2	14

24	Panji Arighi Imawan	1	1	1	2	2	1	2	1	2	13
25	Risqi Nur Alfian	2	2	0	1	2	2	2	2	1	14
26	Rizki Widi Candra Wijaya	2	2	1	2	1	2	2	1	2	15
27	Sandi Prima Kurnia Dewi	2	2	1	1	2	2	1	2	1	14
28	Sarah Indah Pujiati	2	2	0	1	2	2	2	2	1	14
29	Siti Lailatul Utami	1	1	2	2	2	1	1	1	2	13
30	Siti Lestari	2	2	2	1	2	2	2	2	1	16
31	Susi Puspa Sari	2	1	2	2	2	1	1	2	2	15
32	Veni Verina Indriani	2	2	0	1	2	2	2	2	1	14
33	Ziana Maulida Savira	2	2	1	2	1	2	2	2	2	16
	Jumlah	51	50	40	52	56	49	50	51	53	452
	% Keaktifan Tiap Aspek	77,27	75,76	60,61	78,79	84,85	74,24	75,76	77,27	80,30	76,09
	%Keaktifan Indikator	76,52		74,75		75,00		78,79			

Peneliti

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Armay Hikmawanti
NIM. 12803244055

Reni Yulianti, S.Pd.
NIP.

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS I

Hari/Tanggal : Selasa, 27 Oktober 2015

Pertemuan ke : 1

Jam ke : 5-6

Materi Pokok : Jurnal Umum

Jumlah siswa : 33 siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 10.15 setelah jam istirahat pertama. 15 menit sebelum bel masuk kelas, peneliti menjemput Ibu Reni Juliati selaku guru mata pelajaran akuntansi SMA Muhammadiyah 1 Muntilan di ruang guru untuk mengingatkan dan menyiapkan segala sesuatunya dan menyerahkan media *Scrabble* kepada guru untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* dari peneliti. Guru (ibu Reni) mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan diajarkan serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble*, yang intinya pembelajaran nantinya akan berlangsung dengan menyenangkan.

Awal kegiatan inti yaitu tahap presentasi, guru terlebih dahulu melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit. Dalam tahap ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru, membaca materi yang diberikan guru, siswa bertanya apabila terdapat materi yang kurang jelas. Tahap selanjutnya yaitu belajar tim, siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 8 siswa setiap tim berdasarkan keaktifan belajar mereka pada waktu observasi awal, sehingga terbentuk 4 tim dalam kelas. Setelah seluruh

siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya. Dalam tahap ini siswa melakukan diskusi kelompok dengan siswa saling memperhatikan pendapat dari temannya, siswa memberikan pendapat atau komentar kepada temannya, siswa bertanya kepada temannya, siswa mendengarkan temannya, siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru. Setelah 15 menit berjalan kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* . Dalam tahap ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru saat menjelaskan tata cara permainan *Scrabble*, siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari temannya saat guru membacakan soal, siswa memberikan jawaban saat soal selesai di baca, siswa melakukan diskusi kelompok pada saat mengerjakan soal, siswa mencatat soal yang disampaikan. Setelah permainan selesai observer melakukan keguatan penilaian terhadap keaktifan siswa.

Selanjutnya, guru menyimpulkan materi pembelajaran bersama dengan siswa, kemudian memberikan informasi untuk mempelajari materi jurnal umum yang akan digunakan untuk *games-tournament* siklus II. Guru menutup dengan doa dan memberi salam kepada para siswa. Pembelajaran siklus I diakhiri pada pukul 11.45.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala dalam proses KBM. Kendala tersebut diantaranya para siswa masih bingung dan belum tertarik dalam mengikuti Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) dengan bantuan Media *Scrabble* yang tergolong jarang digunakan oleh siswa sehingga berdampak pada dua indikator keaktifan belajar akuntansi yang mendapat persentase kurang dari persentase skor keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 75%.

Dokumentasi Media *Scrabble*



Gambar 1. Guru mempresentasikan materi



Gambar 2. *Scrabble*



Gambar 3. Siswa bermain games tournament dengan scrabble

LAMPIRAN II (SIKLUS II)

- 1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**
- 2. Handout Materi Pencatatan Jurnal Umum**
- 3. Soal Diskusi (Belajar Tim)**
- 4. Soal Media *Scrabble***
- 5. Data Hasil Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi**
- 6. Catatan Lapangan**
- 7. Dokumentasi**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Muhammadiyah 1 Muntilan
Mata Pelajaran : Akuntansi
Kelas/Semester : XI/Gasal
Standar Kompetensi : Memahami penyusunan siklus akuntansi perusahaan jasa
Kompetensi Dasar : Mencatat transaksi / dokumen ke dalam jurnal umum
Pertemuan : 1 dan 2
Jumlah Pertemuan : 2 x Pertemuan
KKM : 75
Alokasi Waktu : 4x 45 menit (2xPertemuan)

1. Indikator:

- 1.1 Menjelaskan pengertian jurnal umum
- 1.2 Menjelaskan fungsi jurnal
- 1.3 Menentukan bentuk jurnal umum
- 1.4 Menjurnal transaksi keuangan perusahaan jasa

2. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari kompetensi ini diharapkan peserta didik kompeten dalam:

- 1.1 Menjelaskan pengertian jurnal umum
- 1.2 Menjelaskan fungsi jurnal
- 1.3 Menentukan bentuk jurnal umum
- 1.4 Menjurnal umum transaksi keuangan perusahaan jasa

3. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

Jurnal berasal dari kata “jour” (Bahasa Perancis) yang artinya hari. Pengertian jurnal atau buku harian adalah formulir khusus yang dipakai untuk mencatat setiap bukti pencatatan atau transaksi secara kronologis yang memuat nama-nama akun sesuai kolom debit dan kolom kredit beserta jumlah dan nilai uang

Dari pengertian di atas, maka jurnal memiliki fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi Historis

Jurnal merupakan tempat mencatat menurut urutan tanggal terjadinya transaksi dan kejadian.

b. Fungsi Mencatat

Jurnal akan mencatat semua transaksi dan kejadian di dalam perusahaan.

c. Fungsi Analisis

Menganalisis pengaturan transaksi/kejadian terhadap posisi harta, utang, dan modal sehingga dapat diketahui akun mana yang bertambah dan berkurang. Analisis dalam jurnal akan menghasilkan berapa debet dan berapa kredit.

d. Fungsi Instruktif

Jurnal memerintahkan pencatatan debet dan kredit dalam buku besar sesuai dengan jumlahnya.

e. Fungsi Informatif

Jurnal memberikan penjelasan tentang waktu dan peristiwa ekonomi yang terjadi, dan pengaruhnya terhadap akun yang bersangkutan.

Jurnal berguna untuk menjembatani pencatatan transaksi dari buku harian ke akun buku besar, dan mengontrol keseimbangan jumlah debet dan jumlah kredit. Jurnal terdiri dari jurnal umum dan jurnal khusus. Pada jurnal umum dapat juga dicatat jurnal penyesuaian, jurnal penutup, dan jurnal pembalik. Mengenai jurnal khusus, dan pembalik akan dibahas pada bab-bab berikutnya

Bentuk jurnal umum

Jurnal Umum

Halaman:...

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
-	-	-	-	-	-

Cara menjurnal:

1. Tiap halaman jurnal diberi nomor halaman.
2. Angka tahun ditulis pada baris pertama kolom tanggal.
3. Nama bulan ditulis pada baris di bawah tahun.
4. Tanggal ditulis urut pada lajur kedua kolom tanggal.
5. Analisis transaksi yang terjadi. Akun apa yang bertambah atau berkurang.
6. Dari analisa tersebut, akun apa yang ada di debet maupun di kredit.
7. Nama akun pada kolom debet ditulis lebih dahulu pada kolom keterangan menepi ke kiri disertai dengan jumlah uang pada lajur debet.
8. Nama akun pada kolom kredit ditulis kemudian pada kolom keterangan dan menjorok ke kanan, disertai dengan jumlah uang pada lajur kredit.
9. Keterangan ringkas (apabila diperlukan) dapat ditulis pada kolom keterangan di bawah nama akun.
10. Kolom Ref diisi dengan nomor akun apabila pos jurnal telah dipindahkan (*posting*) ke buku besar.

Sebagai ilustrasi, perhatikan sebuah usaha Bengkel RAMA yang telah beroperasi sejak beberapa waktu yang lalu. Selama Juli 2015 mempunyai transaksi berikut ini, yang telah dinyatakan dengan bukti transaksi.

Juli 2015:

Tanggal 3 Rama membayar utang kepada Toko Rapi Motor Rp600.000,00.

14 Rama menerima pembayaran hasil reparasi Rp1.200.000,00

16 Rama membeli perlengkapan reparasi secara kredit dari toko Rapi Motor Rp375.000,00

23 Rama telah menyelesaikan pekerjaan reparasi dengan nilai Rp1.800.000,00 tetapi pembayaran belum diterima dan faktur dikirim hari ini kepada CV Ardat.

27 Rama membayar gaji pegawai bulan ini Rp1.500.000,00.

Jurnal Umum

Halaman: 1

Tanggal		Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2015 Juli	3	Utang usaha		600.000	
		Kas			600.000
	14	Kas		1.200.000	
		Pendapatan jasa			1.200.000
	16	Perlengkapan reparasi		375.000	
		Kas			375.000
	23	Piutang usaha		1.800.000	
		Pendapatan jasa			1.800.000
	27	Beban gaji		1.500.000	
		Kas			1.500.000

Pertemuan 2

Pencatatan Bukti Transaksi Ke dalam Jurnal Umum

Sebelum bukti transaksi keuangan dicatat dalam jurnal umum, terlebih dahulu dilakukan analisis untuk menentukan pengaruh terhadap akun-akun diperusahaan. Pola pencatatan transaksi dalam jurnal diatur dalam sebuah mekanisme debit dan kredit. Pengertian debit dalam akuntansi menunjukkan sisi sebelah kiri, dan kredit menunjukkan sebelah kanan. Mekanisme debit dan kredit terlihat dalam table sebagai berikut :

Keterangan	Bertambah	Berkurang
Harta	Debet	Kredit
Utang	Kredit	Debet
Modal	Kredit	Debet
Pendapatan	Kredit	Debet
Beban	Debet	Kredit

Contoh

1 Mei 2015 Tn Mamat menyetor uang pribadi kedalam perusahaan “MAMAT TAILOR” sebagai modal awal sebesar Rp 4.000.000. Analisis transaksi

Harta perusahaan bertambah dalam bentuk kas Rp 4.000.000(debet)

Modal bertambah Rp 4.000.000 (Kredit)

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
1 Mei '15	Kas		4.000.000	
	Modal			4.000.000

Tanggal 2 Mei 2015 disewa sebuah ruko untuk usaha jait dengan membayar Rp6.000.000 untuk 6 bulan. Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Harta perusahaan bertambah dalam bentuk sewa dibayar dimuka, dan harta perusahaan berkurang dalam bentuk kas.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2 Mei '15	Sewa dibayar dimuka		6.000.000	
	Kas			6.000.000

Tanggal 4 Mei 2015 dibeli tunai perlengkapan mesin jahit dari toko jaya sebesar Rp 2.000.000. Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Harta perusahaan dalam bentuk perlengkapan jahit bertambah, dan harta berkurang dalam bentuk kas.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
4 Mei '15	Perlengkapan		2.000.000	
	Kas			2.000.000

Tanggal 10 Mei telah diselesaikan jahitan pakaian pelanggan sebesar Rp 600.000, dan uang yang diterima baru Rp 400.000,

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
10Mei '15	Kas		400.000	
	Piutang		200.000	
	Pendapatan Jahit			600.000

Tanggal 12 Mei dibeli peralatan jahit dari Sekawan seharga Rp. 2.000.000, dan baru dibayar Rp 1.500.000

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
12Mei '15	Peralatan		2.000.000	
	Utang			500.000
	Kas			1.500.000

Tanggal 18 Mei telah diselesaikan jahitan pakaian tuan Ahmad seharga Rp 1.000.000 sudah dikirim tagihannya.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
18Mei '15	Piutang		1.000.000	
	Pendapatan jahit			1.000.000

Tanggal 19 Mei dibayar utang kepada toko sekawan.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
19Mei '15	utang		500.000	
	Kas			500.000

Tanggal 20 Mei tuan ali mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadi sebesar Rp 500.000

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
20Mei '15	Prive		500.000	
	Kas			500.000

4. Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)
Dengan Media *Scrabble*.

5. Media, Alat Pembelajaran, dan Sumber Belajar

a. Media dan Alat

- Lembar Observasi Keaktifan Belajar
- Catatan Lapangan
- Lembar Latihan Soal
- Materi Akuntansi Jurnal Umum
- Spidol, Kamera Digital, dan Media *Scrabble*

b. Sumber Belajar

- M.T. Ritonga, dkk. 2007. *Ekonomi dan Akuntansi untuk SMA Jilid 2 Kelas XI*. Jakarta: PT. Phibeta Aneka gama.
- Yuliana Sudremi, dkk. 2007. *Pengetahuan Sosial Ekonomi Kelas XI SMA/MA 2*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

6. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

No	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1	Pendahuluan <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mengucapkan salam b. Salah seorang siswa memimpin berdoa. c. Guru mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesiapan siswa untuk mengikuti pembelajaran d. Guru mengecek kebersihan kelas dan kerapian peserta didik dan mengkondisikan diri siap belajar. e. Guru memberikan motivasi kepada peserta didik f. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. g. Mengaitkan materi yang akan dipelajari dengan materi yang sebelumnya 	10 menit
2	Kegiatan Inti <ol style="list-style-type: none"> a. Eksplorasi <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik diberikan tugas untuk membaca dan mencermati <i>hand-out</i> materi 	

	<p>Jurnal Umum</p> <ol style="list-style-type: none"> 2) Guru menjelaskan dengan presentasi dan mendemonstrasikan di papan tulis langkah-langkah yang akan dilakukan dalam proses pencatatan transaksi ke dalam jurnal umum 3) Guru dan murid melakukan tanya jawab mengenai materi jurnal umum <p>b. Elaborasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Peserta didik dibagi dalm kelompok secara heterogen, setiap kelompok terdiri dari 8 orang. 2) Guru memberikan tugas dan masing-masing kelompok mengerjakannya. 3) Peserta didik secara kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan setiap anggota kelompoknya mengerjakan dan mengetahui jawabannya. 4) Perwakilan kelompok melaporkan hasil kerjasama mereka. 5) Kelompok yang lain memberikan tanggapan 6) Guru melanjutkan pembelajaran dengan melakukan <i>Games Tournament</i> dengan Media <i>Scrabble</i> 7) Guru memberikan motivasi pada peserta didik yang belum dapat menjawab dengan benar dan memberikan penguatan pada peserta didik yang telah mampu menjawab dengan benar <p>c. Konfirmasi</p> <p>Hasil dari presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> disimpulkan bersama-sama dengan pengarahan dari guru</p>	<p>20 menit</p> <p>45 menit</p> <p>5 menit</p>
	<p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah di pelajari dan kesulitan yang dihadapi peserta didik b. Menyimpulkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Scrabble</i> c. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan menghimbau peserta didik untuk belajar di 	<p>10 menit</p>

	<p>Media <i>Scrabble</i></p> <p>7) Guru memberikan motivasi pada peserta didik yang belum dapat menjawab dengan benar dan memberikan penguatan pada peserta didik yang telah mampu menjawab dengan benar</p> <p>c. Konfirmasi Hasil dari presentasi, belajar tim, dan <i>games tournament</i> disimpulkan bersama-sama dengan pengarahan dari guru</p>	5 menit
	<p>Penutup</p> <p>b. Guru bersama peserta didik melakukan refleksi dengan menanyakan apa yang telah di pelajari dan kesulitan yang dihadapi peserta didik</p> <p>c. Menyimpulkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT) Dengan Media <i>Scrabble</i></p> <p>d. Guru menyampaikan materi yang akan disampaikan pada pertemuan selanjutnya dan menghimbau peserta didik untuk belajar di rumah.</p> <p>e. Kegiatan belajar mengajar ditutup dengan doa dan guru mengucapkan salam</p>	10 menit

7. Penilaian

a. Kisi-kisi Observasi Keaktifan Belajar Akuntansi

No	Indikator	Aspek yang diamati	Nomor Butir
1	Keaktifan Visual	Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat kegiatan belajar mengajar dan belajar dalam kelompok..	1
	Keaktifan Visual	Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru	2
2	Keaktifan Lisan	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat kegiatan belajar mengajar.	3
		Siswa member jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman saat kegiatan belajar	4

		mengajar.	
		Siswa melakukan diskusi kelompok saat kegiatan belajar dalam kelompok.	5
3	Keaktifan Mendengar	Siswa mendengarkan penjelasan guru saat kegiatan belajar mengajar.	6
		Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.	7
4	Keaktifan Menulis	Siswa mencatat soal yang disampaikan teman pada saat belajar dalam kelompok.	8
		Siswa mengerjakan latihan yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.	9

- b. Pedoman Penyekoran Keaktifan Belajar Akuntansi dalam Pembelajaran Akuntansi dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Media *Scrabble*:

- 1) Siswa memperhatikan penjelasan guru/teman saat belajar mengajar dan belajar dalam kelompok

Skor 2	:	Siswa selalu memperhatikan penjelasan guru/teman
Skor 1	:	Siswa kadang-kadang memperhatikan penjelasan guru atau teman.
Skor 0	:	Siswa tidak memperhatikan penjelasan guru atau teman.

- 2) Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru.

Skor 2	:	Siswa membaca buku/materi akuntansi dari guru dengan serius/tenang.
Skor 1	:	Siswa kurang serius dalam membaca buku/materi akuntansi dari guru.
Skor 0	:	Siswa tidak membaca buku/materi akuntansi dari guru.

- 3) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru pada saat kegiatan belajar .

Skor 2	:	Siswa mengajukan pertanyaan lebih dari sekali
Skor 1	:	Siswa mengajukan pertanyaan hanya sekali
Skor 0	:	Siswa tidak mengajukan pertanyaan.

- 4) Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman pada saat belajar mengajar.

Skor 2	:	Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman lebih dari sekali.
Skor 1	:	Siswa memberikan jawaban, saran, pendapat, atau komentar kepada guru/teman hanya sekali.
Skor 0	:	Siswa tidak memberikan jawaban, saran, pendapat atau komentar kepada guru/teman.

- 5) Siswa melakukan diskusi kelompok saat belajar dalam kelompok

Skor 2	:	Siswa melakukan diskusi kelompok sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan selama lebih dari setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.
Skor 1	:	Siswa melakukan diskusi kelompok tetapi tidak sesuai dengan topik pembelajaran yang diberikan atau hanya setengah jalannya kegiatan pembelajaran dalam kelompok.
Skor 0	:	Siswa tidak melakukan diskusi kelompok.

- 6) Siswa mendengarkan penjelasan guru pada saat kegiatan belajar mengajar

Skor 2	:	Siswa selalu mendengarkan penjelasan dari guru
Skor 1	:	Siswa kadang-kadang mendengarkan penjelasan dari guru
Skor 0	:	Siswa tidak mendengarkan penjelasan dari guru

- 7) Siswa mendengarkan temannya saat kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2	:	Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama lebih dari setengah jalannya kegiatan dengan serius
Skor 1	:	Siswa mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok selama kurang dari setengah jalannya kegiatan dan sering bercanda.
Skor 0	:	Siswa tidak mendengarkan temannya pada saat belajar dalam kelompok.

- 8) Siswa mencatat soal yang disampaikan pada saat belajar dalam kelompok

Skor 2	:	Siswa mencatat soal yang disampaikan tanpa disuruh oleh guru.
Skor 1	:	Siswa mencatat soal yang disampaikan dengan disuruh oleh guru
Skor 0	:	Siswa tidak mencatat soal yang disampaikan.

- 9) Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru dalam kegiatan belajar dalam kelompok.

Skor 2	:	Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan lengkap dan tepat waktu.
Skor 1	:	Siswa mengerjakan soal yang diberikan dengan kurang lengkap dan kurang tepat
Skor 0	:	Siswa tidak mengerjakan soal yang diberikan.

Untuk menganalisis data secara kuantitatif, langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut :

- Membuat kategori penyekoran untuk Keaktifan Belajar Akuntansi.
- Menghitung dan menjumlahkan skor Keaktifan Belajar pada tiap siswa.
- Menghitung dan menjumlahkan skor untuk masing-masing Keaktifan Belajar Akuntansi yang diamati.
- Menghitung skor Keaktifan Belajar Akuntansi pada setiap aspek yang diamati dengan rumus:

$$\frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2010: 144)

- Menghitung persentase skor rata-rata Keaktifan Belajar Akuntansi dengan cara membagi skor total Keaktifan Belajar Akuntansi dengan jumlah indikator yang digunakan.

Yogyakarta, 27 Oktober 2015

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa,

Reni Yulianti S.Pd

NIP.

Armay Hikmawanti

NIM. 12803244055

Materi Pencatatan Transaksi Ke Jurnal Umum

Pencatatan Bukti Transaksi Ke dalam Jurnal Umum

Sebelum bukti transaksi keuangan dicatat dalam jurnal umum, terlebih dahulu dilakukan analisis untuk menentukan pengaruh terhadap akun-akun diperusahaan. Pola pencatatan transaksi dalam jurnal diatur dalam sebuah mekanisme debit dan kredit. Pengertian debit dalam akuntansi menunjukkan sisi sebelah kiri, dan kredit menunjukkan sebelah kanan. Mekanisme debit dan kredit terlihat dalam table sebagai berikut :

Keterangan	Bertambah	Berkurang
Harta	Debet	Kredit
Utang	Kredit	Debet
Modal	Kredit	Debet
Pendapatan	Kredit	Debet
Beban	Debet	Kredit

Contoh

1 Mei 2015 Tn Mamat menyeter uang pribadi kedalam perusahaan “MAMAT TAILOR” sebagai modal awal sebesar Rp 4.000.000. Analisis transaksi

Harta perusahaan bertambah dalam bentuk kas Rp 4.000.000(debet)

Modal bertambah Rp 4.000.000 (Kredit)

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
1Mei ‘15	Kas		4.000.000	
	Modal			4.000.000

Tanggal 2 Mei 2015 disewa sebuah ruko untuk usaha jait dengan membayar Rp6.000.000 untuk 6 bulan. Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Harta perusahaan bertambah dalam bentuk sewa dibayar dimuka, dan harta perusahaan berkurang dalam bentuk kas.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
2 Mei '15	Sewa dibayar dimuka		6.000.000	
	Kas			6.000.000

Tanggal 4 Mei 2015 dibeli tunai perlengkapan mesin jahit dari toko jaya sebesar Rp 2.000.000. Analisis dari transaksi tersebut adalah :

Harta perusahaan dalam bentuk perlengkapan jahit bertambah, dan harta berkurang dalam bentuk kas.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
4 Mei '15	Perlengkapan		2.000.000	
	Kas			2.000.000

Tanggal 10 Mei telah diselesaikan jahitan pakaian pelanggan sebesar Rp 600.000, dan uang yang diterima baru Rp 400.000,

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
10 Mei '15	Kas		400.000	
	Piutang		200.000	
	Pendapatan Jahit			600.000

Tanggal 12 Mei dibeli peralatan jahit dari Sekawan seharga Rp. 2.000.000, dan baru dibayar Rp 1.500.000

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
12Mei '15	Peralatan		2.000.000	
	Utang			500.000
	Kas			1.500.000

Tanggal 18 Mei telah diselesaikan jahitan pakaian tuan Ahmad seharga Rp 1.000.000 sudah dikirim tagihannya.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
18Mei '15	Piutang		1.000.000	
	Pendapatan jahit			1.000.000

Tanggal 19 Mei dibayar utang kepada toko sekawan.

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
19Mei '15	utang		500.000	
	Kas			500.000

Tanggal 20 Mei tuan ali mengambil uang perusahaan untuk keperluan pribadi sebesar Rp 500.000

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
20Mei '15	Prive		500.000	
	Kas			500.000

Tanggal 21 Mei diterima pinjaman dari BCA Rp 5.000.000 dikenakan biaya administrasi Rp 250.000,

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
20Mei '15	Kas		4.750.000	
	Beban administrasi bank		250.000	
	Utang bank			5.000.000

Tanggal 25 mei di bayar gaji pegawai sebesar Rp 750.000

Tanggal	Keterangan	Ref	Debet	Kredit
20Mei '15	Beban gaji		.750.000	
	Kas			750.000

Soal Belajar Tim (Diskusi)

1. Apakah yang dimaksud dengan Jurnal Umum?
2. Jelaskan yang dimaksud dengan fungsi historis dan fungsi instruktif!
3. Dari transaksi yang terjadi di bawah ini buatlah jurnal umum!

Perusahaan Sadewa adalah perusahaan yang bergerak di sector transportasi. Pada bulan Agustus 2015 melakukan transaksi sebagai berikut:

Agust 1	Dibeli perlengkapan sebesar Rp300.000,00 dari Toko Makmur secara kredit.
3	Dibeli solar seharga Rp800.000,00 serta peralatan Rp1.200.000 tunai.
5	Dibayar beban gaji pegawai selama seminggu sebesar Rp1.500.000,00
7	Diterima pendapatan jasa angkutan selama seminggu sebesar Rp2.500.000,00
9	Dibayar beban iklan sebesar Rp600.000,00
12	Membayar faktur Toko Makmur, pembelian perlengkapan Rp300.000,00.
15	Diambil uang untuk keperluan pribadi Rp200.000,00

Soal Games Tournament Siklus II

Tanggal	Pertanyaan
Okt 1	Nona Mini menyetor uang tunai ke kas perusahaannya untuk modal usaha sebesar Rp 30.000.000,-
Okt 1	Di bayar sewa kantor sebesar Rp 15.000.000,- untuk satu tahun.
Okt 2	Diterima nota untuk pembelian meja, kursi, computer dan almari sebesar Rp 10.000.000,-
Okt 2	Diterima faktur dari toko mekar untuk pembelian bahan habis pakai sebesar Rp 150.000,-
Okt 4	Diterima pendapatan dari jasa konsultasi sebesar Rp 1.500.000,-
Okt 5	Telah diselsaikan jasa desain web sebesar Rp 5.000.000, namun uang yang terima sebesar Rp 3.000.000,- sisanya 3 hari kemudian.
Okt 7	Untuk menambah modal, nona mini meminjam uang dari Bank sebesar Rp 20.000.000,-
Okt 8	Dibayar listrik dan air sebesar Rp 250.000,-
Okt 9	Dibayar faktur dari toko mekar sebesar Rp 150.000,-
Okt 10	Di beli bahan habis pakai sebesar Rp 500.000,- dan baru di bayar Rp 350.000,-
Okt 12	telah diselesaikan jasa desain web Seharga Rp 7.500.000,- tetapi akan di

	bayar seminggu kemudian.
Okt 15	Dibayar biaya iklan sebesar Rp 3.000.000 untuk 6 kali tayang.
Okt 16	Diterima pendapatan jasa konsultasi sebesar Rp 200.000,-
Okt 17	Dibayar cicilan utang bank sebesar Rp 1.000.000,-
Okt 18	Di kirimkan faktur kepada toko sejahtera atas jasa desain web yang telah dikerjakan sebesar Rp 7.000.000,-
Okt 20	Dibayar gaji 2 orang karyawan toko, masing masing @ Rp 500.000,-

Data Siklus 2

No	Nama	Indikator Keaktifan Belajar Akuntansi									Jumlah
		Visual		Lisan			Mendengar		Menulis		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	Alif fahreza Yuananda	2	1	1	1	1	1	2	2	2	13
2	Amalia Pratikasuri	1	2	2	2	2	2	1	2	2	16
3	Anggun Septiana	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
4	Annisa Mayang Indri Astuti	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
5	Anita Rizki Maulida	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
6	Arifin Ramadhan	1	1	1	2	2	2	2	2	2	15
7	Dewi Rahma Diyanti	2	2	2	2	1	2	2	1	1	15
8	Dwi Murniati	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17
9	Endah Dwi Andriani	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
10	Evi Lindiawati	1	2	2	2	2	1	2	2	2	16
11	Faat Rozak Fatah	1	1	1	1	1	1	2	1	1	10
12	Fajriatun Nafiah	2	2	2	2	2	1	2	2	2	17
13	Fikri Aditya	1	1	1	2	2	1	2	1	1	12
14	Haafizh Dwi Aghna	2	2	2	2	2	2	1	1	2	16
15	Hajar Kristiaji Prakoso	1	1	0	0	1	2	2	1	1	9
16	Ilmi Shoyfiyah	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
17	Ismi Khasanah	1	2	2	2	2	1	1	2	1	14
18	Isnaeni Yuli krisnawati	2	2	2	1	2	2	1	1	1	14
19	Luthfi Caesario Handyan	1	1	2	1	1	2	1	1	2	12

20	Mega Dian Anggaraini	2	2	2	2	2	2	1	2	2	17
21	Muhammad Abdillah	1	1	1	1	2	2	2	2	2	14
22	Niluh Anggita Raras	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18
23	Nisadzakia	2	2	2	1	2	2	1	1	2	15
24	Panji Arighi Imawan	2	2	1	1	1	1	2	2	2	14
25	Risqi Nur Alfian	2	2	1	1	1	2	2	2	1	14
26	Rizki Widi Candra Wijaya	1	1	1	2	1	2	2	2	2	14
27	Sandi Prima Kurnia Dewi	2	1	1	1	1	2	2	2	1	13
28	Sarah Indah Pujiati	2	2	1	2	2	1	2	2	2	16
29	Siti Lailatul Utami	2	2	2	2	2	2	1	2	2	17
30	Siti Lestari	2	2	1	2	2	2	2	2	2	17
31	Susi Puspa Sari	2	2	2	1	2	2	1	1	2	15
32	Veni Verina Indriani	2	2	1	1	2	2	2	2	2	16
33	Ziana Maulida Savira	1	2	2	2	2	1	1	2	2	15
	Jumlah	55	57	50	53	57	56	56	57	58	499
	% Keaktifan Tiap Aspek	83,33	86,36	75,76	80,30	86,36	84,85	84,85	86,36	87,88	84,01
	%Keaktifan Indikator	84,85		80,81		84,85		87,12			

Peneliti

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Armay Hikmawanti
NIM. 12803244055

Reni Yulianti, S.Pd.
NIP.

CATATAN LAPANGAN

SIKLUS II

Hari/Tanggal : Kamis, 29 Oktober 2015

Pertemuan ke : 2

Jam ke : 3-4

Materi Pokok : Jurnal Umum

Jumlah siswa : 33 siswa

Catatan :

Pembelajaran dimulai pada pukul 08.30WIB, 15 menit sebelum bel masuk kelas, peneliti menjemput Ibu Reni Juliati selaku guru mata pelajaran akuntansi SMA Muhammadiyah 1 Muntilan di ruang guru untuk mengingatkan dan menyiapkan segala sesuatunya dan menyerahkan media *Scrabble* kepada guru untuk menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* dari peneliti. Guru (ibu Reni) mengawali pembelajaran dengan salam, kemudian melakukan presensi siswa. Guru melakukan apersepsi mengenai materi yang akan diajarkan serta menjelaskan mekanisme pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble*, yang intinya pembelajaran nantinya akan berlangsung dengan menyenangkan.

Awal kegiatan inti yaitu tahap presentasi, guru terlebih dahulu melakukan presentasi materi di dalam kelas kurang lebih 15 menit. Dalam tahap ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru, membaca materi yang diberikan guru, siswa bertanya apabila terdapat materi yang kurang jelas. Tahap selanjutnya yaitu belajar tim, siswa dibentuk menjadi tim belajar kecil yang berjumlah 8 siswa setiap tim berdasarkan keaktifan belajar mereka pada waktu observasi awal, sehingga terbentuk 4 tim dalam kelas. Setelah seluruh

siswa berada dalam timnya, guru langsung memberikan latihan soal yang harus dikerjakan oleh masing-masing siswa dengan cara berdiskusi atau bekerjasama dalam timnya. Dalam tahap ini siswa melakukan diskusi kelompok dengan siswa saling memperhatikan pendapat dari temannya, siswa memberikan pendapat atau komentar kepada temannya, siswa bertanya kepada temannya, siswa mendengarkan temannya, siswa mengerjakan latihan soal yang diberikan guru. Setelah 15 menit berjalan kegiatan dilanjutkan dengan permainan *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan Bantuan Media *Scrabble* . Dalam tahap ini siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari guru saat menjelaskan tata cara permainan *Scrabble*, siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari temannya saat membacakan soal, siswa memberikan jawaban saat soal selesai di baca, siswa melakukan diskusi kelompok pada saat mengerjakan soal, siswa mencatat soal yang disampaikan. Setelah permainan selesai observer melakukan keguatan penilaian terhadap keaktifan siswa.

Setelah Games Tournament selesai, peneliti mengumumkan pemenang games tournament pada siklus pertama dan siklus kedua, kemudian peneliti memberikan hadiah kepada pemenang games tournament. Setelah pemberian hadiah, guru menyimpulkan materi pembelajaran hari bersama dengan siswa dan menutup pembelajaran dengan doa dan memberi salam kepada para siswa. Pembelajaran siklus I diakhiri pada pukul 10.00 WIB.

Dari pelaksanaan tindakan pada siklus II terjadi peningkatan keaktifan belajar akuntansi. Siswa terlihat sangat aktif dalam penelitian siklus II ini dikarenakan kendala yang terjadi di siklus I sudah diatasi dan siswa sudah mulai paham terhadap Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Dengan *Scrabble* ini dan merasa bahwa belajar akuntansi itu menyenangkan. Pembelajaran siklus II diakhiri pada pukul 10.00 WIB.

Dokumentasi Siklus II



Gambar 4. Guru mempresentasikan materi



Gambar 5. Siswa memperhatikan penjelasan guru saat presentasi



Gambar 6. Siswa melakukan *games tournament*